

HKABC
ABC
集中火力直擊G GENERATION-0
1999年8月26日
108
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
攻略挑戰極限
完結篇
SOUL CALIBUR
聖劍傳説LEGEND OF MANA
金田一少年之事件簿3 青龍傳説殺人事件
OGRE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber
玩家焦點
拳皇'99 Millennium Battle
ECHO NIGHT#2~沉睡支配者
BIOHAZARD 3緊急召集
點樣用少少錢砌部正電腦？
完美版
隨書免費附送
互動遊戲誌VCD
每本港幣35元
今個夏季全看Dreamcast
機動戰艦NADESICO
COOL BOARDERS BURRRN！
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地…
烙印戰士BERSERK／REVIVE~蘇生
SDガンダム
GGENERATION-0
G ZERO
© SOTSU AGENCY SUNRISE © BANDAI 1999
高達家族二十年戰史完全重現
4 895011 311087





希望，就在水平線的那方。

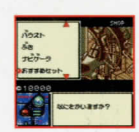
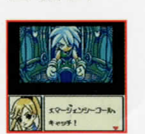


©SACNOTH 1999

海洋冒險模擬 RPG

DIVE ALERT™

1999年8月19日發售




2個版本將同時推出，
你會選擇那一個版本？

強化NGP新配件



NGP/DC連接Cable
好評發售中

請支持原裝行貨



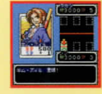
勁作陸續推出
NEOGEO POCKET COLOR
現在在各"地利店"也可以買到NGP啦！

電玩業界最強對決第一彈



SNK SUPPORTERS VERSION








SNK VS CAPCOM
CARD FIGHTERS CLASH™
COMING SOON

這製品是得株式會社CAPCOM授權，株式會社SNK製造、發售。CAPCOM乃株式會社[CAPCOM]的註冊商標。



CAPCOM SUPPORTERS VERSION

內容及發售日如有更改，恕不另行通知。 香港總經銷：恒景電子遊戲有限公司



大家係咪睇互動遊戲誌睇到好鬼悶呢？
淨係得遊戲？NO WAY！
仲有靚女做主持
最新潮流產品逐樣講
錢？當然會有！
記得留意第109期《遊戲誌》！
GET THE POWER





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.108目錄 1999年8月26日



即使八號風球打到嚟 遊戲誌依然有嘢睇

下期預告

《聖劍傳說 LEGEND OF MANA》攻略附錄自上期推出後，因為得到一致好評，所以由下期（第 109 期）起遊戲誌決定繼續推出攻略附錄，以答謝大家的支持和鼓勵；至於是甚麼遊戲則···請大家猜猜吧。另外，其他新欄目亦會陸續登場，敬請拭目以待！

遊戲誌編輯部

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港
最強攻略陸續放送

熱點新作
GAME SHOW之前還看Dreamcast

Dreamcast

GP樂園
L'Arc~en~Ciel 總力特集完結篇

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、KOTARO、MARKS、小璘、神皇、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈、ZAC
◆封面設計／KAN、子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滗水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

完全淪陷的黑龍



不得了！近來真是中了「還珠病毒」，而且病情非常嚴重，不過，黑龍又真是很久沒有這樣為一套劇集而着迷，就算之前的《我和殭屍有個約會》也沒有這種情況出現，噢！天呀！唱片、書刊雜誌、甚至是錄電視，凡有關《還珠格格》的東西黑龍也有興趣，點算好？

之不過咁，《還珠格格》又真是相當好睇，尤其是當中的女主角非常正，在這裏，黑龍不禁要高呼：「我喜歡紫薇，我喜歡金鎖，我喜歡小燕子！！」不過，黑龍最愛的還是「趙薇」！！

P.S.恭賀趙薇取得金鷹獎的最佳女主角！！

不幸（）M（）的小璘——

★《卒M》竟然無聲無色地完結，如果不是看它的公式HP留言版也不知…呵呵呵…當小璘看到時真的嚇了一跳哩！（· △ ·）

★小璘很想得到的東西，竟然在不以為意之下給人搶奪了…呵呵呵…再會見到它的機會基本上是等於0…希望它在別人的手上會得到幸福吧！（；_；）

★本來打算在CW5擺攤檔的，怎料沒有檔位…呵呵呵…幸好最後得到朋友的幫助才可以找到一點位置，很多謝她啊！＼(^▽^)／

★由於受到以上的刺激，所以發瘋病發作了！就在某天，當小璘跟MS和姐姐一起上大陸遊COSPLAY衫的時候，竟然用「YEAH！」來回答只會說普通話的裁縫…呵呵呵…不好意思呀！(=_=)>

超煩腦！超煩腦！MARKS?

今期筆者可以算是工作以來最忙的一期，做什麼都不順利，而且處處受到阻，另外筆者又犯了一個大錯誤，真是非常糟糕，雖然自知自己需要用比較長的時間來解決，但幸好有朋友的支持和幫助，現在都沒有之前那樣緊張，希望可以順利的解決啦！

普天同慶一周年J.J話：

◆終於到了一周年紀念的大日子，果真不得了，首先是八號風球，然後是新機場意外，再加上黑色暴雨，結果大部份慶祝活動均不能如期進行，幸好要做的還是做了……總算過得開開心心。

◆星期六一口氣跟進了兩個比賽，其中日本街的比賽花了不少時間參與，而出來的成績亦算滿意，希望吸收了這次的經驗，往後再辦同類比賽時會更熟手吧。

◆小雀雀試飛時着陸失敗傷了右腳，真陰公；一對小魚魚竟自相殘殺，敗方還落得死無全屍的結局，眼都冇埋，重陰公……

◆再過數個小時便要上機到日本玩Biohazard 3（如無意外的話……），但願今次同樣能夠順順利利爆機……

◆還有事要辦，不寫了，回來再談吧。

將會成為鼓手的——神皇

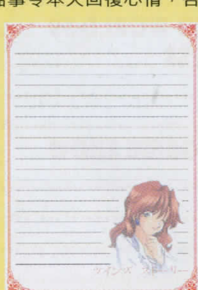
★本神一向都熱愛音樂，因此非常留意KONAMI這間遊戲廠商（它可稱得上是音樂遊戲之父），它最近推出的PERCUSSION MANIA（打鼓機）令本神愛不釋手，到達了每日也要玩過才安樂的瘋狂地步（銀包亦因此而嚴重缺水），而且在公司又聽住SOUND TRACK工作，令同事們着實驚訝（說不定是討厭）。由於本神已到達不能自拔的田地，因此把心一橫，立定決心前去學鼓，完成多年來的心願。

★今期要為大家介紹在神機皇城的朋友是一對情侶，他們是阿賢與ALEX（不要誤會，ALEX是女性！），他們的開始亦和鼓機有關，ALEX告訴我只需用一句說話便能解釋：「傻女孩愛上鼓手」，原來玩鼓機會有這種好處，為何本神卻……

★KELLY，人生在世只有短短數十年，應以樂觀的態度面對將來，自怨自艾又有什麼作用？希望妳能夠體會這個道理，做一個開心快活人！

山寺良牙…………

☆ 今期不想寫太多，首先當然是某人發生某事故，另外就是工作已嚇至本人半死；一定要找點事令本人回復心情，否則發瘋也說不定。



☆ 相信下期開始本人會在一個新的地方生活，希望能快快適應吧！但還有堆積如山的事要做、要執拾，不知何時會執完呢？

© 富士通

心情輕鬆的時雨話

今期工作量和上期比較，減少了少許，所以比原定時間早了完成所有稿件，可喜可賀。因為要趕往應約的關係，所以今期就這樣作罷…

突然復活的阜林三郎

難道是「七月十四」的關係？本人竟然復活過來！還在GPM當起編輯來！而當時接替本人工作的那教官去了那裡？不知道……只知道那雜誌因財政問題消失了，相信他在某個地方繼續教着人們打機吧……記得那雜誌創刊時說過不想當期刊的，結果還是來到另一本期刊工作，難道是神樣要好好處分本人，而要本人來到這裡（天譴乎）？

廢話不說了（廢話…），日前從「收錢電視」看了《戀愛從天而降》（港繹三天兩夜），雖然已是兩年之前的作品，但是一直找不到機會看。整體感覺不錯，可能是個人喜愛的關係吧，總覺得玉置浩二的角色怪怪的，若把其角色與唐澤秀明交換，可能有意想不到的效果出現。Makiko那種傻大姐的性格演繹依然好看，令本人重拾看《Over Time》的那份感覺，值得一看。

那台E牌手電近日總是怪怪的，看來是時候購入新機了，不過財力上還有些少問題，還是看在那張貼紙相份上留它久一點吧……

福田話——

今期非常忙碌（找藉口乎？），自己又有點私人事，所以心情非常煩悶，有點力不從心；還是下期再說些有意義的編者話吧。

P.S.久聞其名的肥樹原來就是他！喂，給我多點新的Laruku料啊！^_^

喜愛新工作環境的悟空

不知有沒有人記得起我呢？來了新公司已有兩星期，和新同事已開始熟絡，工作上還算順利，不過、因為新公司附近的食店不多，要走很遠才可找到好吃的，這對一向喜愛吃的筆者為難，希望公司附近未來會開設新的食店，不是的話筆者可辛苦了。

一輝話

◆「廣東聽寫王」實在好好用，但經常對住個咪自言自語，令到阿媽以為我因為工作壓力太大而變成傻仔。

◆《G GENERATION ZERO》真係好好玩，但可惜LOAD碟問題始終係解決唔到。

◆我好期待九月份隻《三一萬能俠大決戰》。（希望唔好令我失望‥‥）

◆我副腦都係時候要換‥‥

◆如果邊位讀者知道邊度有得賣日文版《GETTER號》漫畫（全套），請來信通知我。

◆歡迎新同事阜林三郎、悟空及SAM的加入，希望你們早日適應GPM的生活‥‥（AMEN）。

返工似遠行的SAM話

筆者最近轉了工作環境，本來以前返工放工都好方便快捷，可是現在做了「香港人」，返屋企就好似遠行一樣，不過說實在時間唔係太大問題，最大問題係車費方面，一日要成三十幾四十蚊，一個月最少都要成千蚊，仲有都未計D食飯錢，遲D睇怕都要係附近搵個地方住至得。

再一次無奈的MS話——

◆某天的晚上…突然收到一個電話…聽到那個消息的筆者…再一次感到無奈…

◆又再一次証明…所謂「神」的東西是不存在這世界…

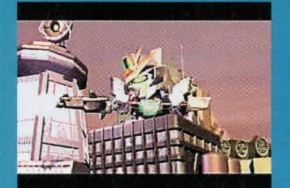
◆筆者…已再無甚麼說話要說…只希望…他…可以平安地生存下去…

◆Sorry！各位！今期筆者的情緒非常低落，敬請見諒！

◆最後很多謝安慰筆者的同事（朋友）們！就此作罷！

專業評壇

SD GUNDAM G GENERATION-ZERO



SLG/ PlayStation/ BANDAI/ 6980日圓

赤目黑龍

終於也推出第二集了，實在令人興奮，事實上，《G GENERATION-0》的質素是比上一集為佳的，尤其是在LOAD戰鬥畫面之時更快上差不多一倍，然而，CONTINUE SAVE之時便要17-20秒左右。最令人驚喜的便是全新製作的CD片段，由於完全和上一集沒有重覆，其製作之誠意可見一班！再加上差不多將所有有關《機動戰士》的機體也落足(連PERFECT GUNDAM也有)，實在有意思！

評分：8分

MS

前作大受好評之後，其續作再一次推出，不過倒算生產商有點誠意，除了加了新機體之外，更修改了過往系統，再加上不少新的CG片段，總算叫FANS們沒有失望。不過最慘的都是讀碟速度比較慢，令到玩家因而錯過精彩的戰鬥畫面，但是總括來說，已是個不錯的作品。

評分：8分

KOTARO

雖然BANDAI只是簡單地將前作《SD GUNDAM G GENERATION》中的系統修訂、翻新，以及全部加入曾經登場的MS和MA，不過毫無疑問，遊戲始終是系列中完成度最高的版本。至於論及誠意方面，則只可算合格，其中儲存進度和拖慢情況的現象，非但未有明顯的改善，而且對比前作似乎更加嚴重，希望這個只是開發技術上不濟所致吧！

評分：6分

Cybernetic EMPIRE



AVG／PlayStation／日本TELENET／358港元

神皇

這是一隻由全多邊形製作的動作遊戲，玩法與《BIOHAZARD》十分相近，不過此作較著重動作成份，尤幸操作方法甚為親切，所以也不會太難上手。至於遊戲畫面則算是中規中舉，然而戰鬥系統和解迷成份卻叫人喜出望外，能帶給玩者不俗的爽快感和挑戰性，整體而論也算是值得一玩之作。

評分：7分

SAM

以筆者第一個感覺來說，這隻CYBERNETIC EMPIRE就像盜墓者加METAL GEAR SOLID的混合體，不過其動作的表現卻強差人意，完全不可與這兩套作品比較。雖然其操作比盜墓者較為簡化，但後者則較全面，所以令到前者有一種「總欠缺什麼似的」的感覺。

評分：5分

悟空

遊戲給與筆者的感覺是一隻與METAL GEAR非常相似的AVG遊戲，說是抄襲亦沒有人反對，遊戲中的道具多以用途為主，武器就只有三數款鎗械供使用，不過與METAL GEAR不同的地方就是遊戲進行時會需要玩者轉換其他角色來繼續進行遊戲，這是一特別之處，總括來說，喜愛METAL GEAR玩法的朋友不妨一試。

評分：6分

鬥神傳昂



FIG / PS / TAKARA / 5800日圓

阜林三郎

不經不覺之間《鬥神傳》已推出至第四代，不過能夠推出四集的遊戲並不能証明每集都是成功的。《鬥神傳昂》便是一個好例子，遊戲節奏比任何一集都要慢，加上操作性奇差，確實令玩者要好好運用其一鈕必殺技的系統，否則只有俾反應快得不像人的電腦打得信心盡失……

評分：4分

時雨

還記得當年在PS和SS剛推出時，大家都會拿《鬥神傳》和《VF1》比較，論畫面和3D的能力，PS可說是勝了漂亮的一仗。PS一開始的銷量就領先SS，《鬥神傳》應記一功。想不到5年後的今日，這隻《鬥神傳昂》竟然來個大倒退，華麗的畫面、爽快的戰鬥和操作感全部欠奉，連格鬥遊戲最重要的攻擊判定也不清楚，只能用不合格來形容這遊戲，本來不俗的人設也被爛爛的多邊形糟蹋了。

評分: 4分

一輝

《鬥神傳》曾經是PS早年引以為傲的作品，不經不覺《鬥神傳》已經「碌」到第4作，可是《鬥神》系列的確一集做到比一集差(除了《鬥神2》)。雖然廠方終於起用了新人物，可惜‧‧‧‧人物動作生硬、操作困難（這是因PS JOYPAD作動不良）、遊戲故事性不強，單是這幾點已令我想不出購買它的理由。

評分: 4分

創造職業棒球會



SLG/ Dreamcast/ SEGA/ 5800日圓

時雨

SS的移植作，基本系統並無太大的改動，但一些SS版細微的不足之處已得到改善。以SLG來說玩者要做的事相當多，尤其是管理球隊的部分極為真實，只可惜經營副業和處理人事的部分好像太簡單了，不過對筆者來說能夠看着自己喜愛的球手不斷成長已是無上的幸福(誇張)。極力推薦給所有棒球迷。

評分：8分

阜林三郎

說實在的，不是自小已接觸棒球這玩意的話，相信沒什麼能令筆者有興趣玩這遊戲。不過今次DC版本確是把經營棒球隊那些「甜酸苦辣」全部表現出來，若不是球隊的收入穩定以及開源節流的話，休想在過年時留著那班「大帝」。倒令筆者回憶起SS版那種「無錢過年」的慘況(笑)。

評分：7分

山寺良牙

育成棒球遊戲雖然不是本人的強項，但一看上去便有令本人想去玩的感覺，最主要的原因並不是遊戲系統、資料新、或是育成遊戲之類，而是其人物設計，特別是那些三頭身的人物更是可愛，雖然本人玩數場也是輸得慘烈，十分煩惱，但一看到這麼可愛的人物時，便甚麼煩惱也一吹而散了。

評分：6分

REAL ROBOT 戰線





SLG／PLAYSTATION／BANPRESTO／6800日圓

一輝

所謂「希望愈大，失望愈大」，基本上此GAME與當年(大約95年左右)超任的《戰鬥機械人列戰》可謂同出一轍，故事架構「幾乎」一樣，這代表廠方「食老本」無誠意，而且所有多邊形機體不但沒有貼圖，更重要是沒有配音。大佬，你咁樣係咪想我開番部超任玩先？

評分: 4分

MARKS

雖然以現在大熱的戰械人(MS等等)為遊戲的主題，但相比起其他遊戲就比較遜色，首先戰鬥地形毫無特別，彷如沒有似的，而戰鬥畫面中的什麼多邊形正是PlayStation初代遊戲的那種超高質素。幸好，遊戲有一個比較好的OPENING，不過只為OPENING而買這個遊戲就未必值得了。

評分：3分

福田

如果你是超任時代的忠實玩家，就應該知道本作大致上是來自當年的《BATTLE ROBOT列傳》，不論是參戰機體、系統以至故事等都非常相似，可是卻作出了改良像《機戰》的版面制和增加登場機體等。話雖如此，卻無法掩飾其缺點：毫無貼圖的低質素多邊形機械人、讀碟時間長、納悶的戰鬥場面…

評分：5分

情報Guide

特派情報員：福田、時雨

《心跳回憶2》新情報大公開！

戀愛SLG始祖《心跳回憶》的續篇終於打破了長年的沈默，KONAMI在8月6日至8日於新宿舉行完畢的《心跳回憶》5週年紀念活動中，公開了萬眾期待的《心跳2》新情報和映像！令人驚訝的是今集《心跳2》竟用上了5CD的大容量，據遊戲監製稱這是因為今集的人物配音和畫面數量是前作之2.5至3倍之多！單是這點已教人非常期待了。以下是KONAMI公布了的一些詳情。

登場的女孩子全是新角色

相信廣大《心跳》迷最關心的就是這點吧，製作人員為了能讓玩者有耳目一新的感覺，今集的所有女角均是全新角色，其中KONAMI還發表了本遊戲女主角的詳細資料，她的名字是陽之下光，是玩者的兒時玩伴，從照片和設定資料可見她和上集的藤崎詩織是完全不同類型的女孩呢。

陽之下光PROFILE

陽之下光PROFILE
名字：陽之下光
生日：6月25日
星座：巨蟹座
身高：157cm
興趣：收集玻璃飾物、踏單車
喜歡的東西：玻璃飾物、夏天、海、太陽
討厭的東西：恐怖電影、黑暗、地震、打雷
特技：所有需要身體活動的事
所屬的課外活動：田徑部



終於都懂得叫玩者的名字了！全新「EMOTIONAL VOICE SYSTEM」！

在上集玩者雖然可以輸入自己的名字，但是由於配音所限，女孩子是不懂讀出來的。過去其他同類的遊戲都嘗試過改善這問題，但出來的效果都強差人意，因為它們不是發聲不正就是如機械人般毫無感情。但今集《心跳2》已解決了這問題，因為新系統「EMOTIONAL VOICE SYSTEM」不但令女孩們懂得叫玩者的名字，當中更加入了感情和語氣等要素，大大影響遊戲的代入感。

既熟悉和陌生的遊戲舞台

為配合新的人物，但又不想破壞《心跳》一向的風格，今集的遊戲舞台將會是上集光輝市的鄰市——響亮市。主角就讀的高中當然亦會由光輝高中變為響亮高中啦！至於上集故事的「主角」傳說之樹亦不會登場，取而代之的是「傳說之鐘」！到底兩個傳說之間有無關連呢？

至於此遊戲的發售日，據未經証實的情報指出將會為今年的11月25日，並會推出限定版和通常版，限定版會隨遊戲附送陽之下光的電話繩、設定資料集和粉紅色的POCKET STATION(！)。價格方面，限定版是9800日圓，通常版則是6800日圓。(時雨)



MD的名作RPG《RENT A HERO》新作降臨DC



■看招！右勾拳！

以獨特和搞笑的世界觀而著名的MD年代RPG《RENT A HERO》在日本玩家長年的熱切要求下(由SATURN MAGAZINE到現在的DREAMCAST MAGAZINE都有這遊戲的專欄)，SEGA終於決定在DC推出新的《RENT A HERO NO.1》，遊戲類別和前往同樣是動作RPG。從公布了的畫面所觀察，遊戲的地圖和戰鬥均是全3D製作，主角那滑稽又誇張的動作亦會完全重現！絕對是一隻值得期待的作品，此遊戲預定2000年春季推出。(時雨)



■頭上注意

PS版《遊戲王》新畫面公開！



■畫面變得相當華麗

若論這假最受歡迎的GAMEBOY遊戲，一定非《遊戲王2》莫屬，相信大家一定十分期待PS版的推出吧！KONAMI就剛公開了一些這遊戲的圖片。礙於本身的機能所限，GB版的戰鬥演出效果稱不上精彩，玩者沒有少許想像力是很難感受到原作漫畫那種迫力的。但PS版就不同了，單是儀式召喚一幕的畫面就已經極為華麗，加上怪獸和戰鬥畫面被完全3D化，咭片的設計亦沿用了真正咭片的設計，不難想像到遊戲推出後一定會掀起新一輪《遊戲王》熱。(時雨)



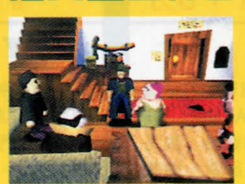
■新增加的守護星設定

ENIX社長談及未來的公司策略

正當《DRAGON QUEST VII》的開發正進入尾聲之際，ENIX社長福嶋康博在一次訪問中提到ENIX的未來策略。內容大約是由於今年有《DQ VII》推出的關係，預期1999年度的業績會是有史以來最高的。但要保持這樣理想的業績並不是容易的事，因此ENIX打算在2000年於GAMEBOY上推出大受歡迎，已售出超過230萬盒的《DRAGON QUEST MONSTERS》之續篇，預算它將有同級數的銷量。另外，ENIX亦有可能移植紅白機的經典RPG《DQ3》至GAMEBOY COLOR上。

至於PS2方面，ENIX正在開發有6隻新作，當中有數隻會善用DVD的特性，在遊戲中加入實寫畫面，務求能做到有電影的效果。不過福嶋社長指出暫時沒有在PS2上推出《DQ》系列的計劃。(時雨)

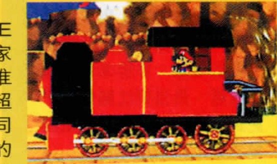
任天堂公佈多個人氣作品的續篇



■《MOTHER 3～豬王之最期～》

最近N64的氣勢不俗，幾乎每個月都有水準之作推出，任天堂當然不會讓它停下來，在本月22日她一口氣公佈了4隻N64新作的發售日。第一隻是在超任年代大受歡迎的動作遊戲《DONKEY KONG》的續篇，暫名《DONKEY KONG 64》，為了提高畫面質素，它會是N64擴張記憶帶專用的遊戲，暫定今年12月推出，售價是7800日圓(連擴張記憶帶)。第二隻是等了又等的名作RPG《MOTHER》的第三集《MOTHER 3～豬王之最期～》，現預定2000年5月推出(聽住先啦……)，售價6800日圓。

第三隻是人氣BOARD GAME《MARIO PARTY》的續篇，最適合一家大細親朋好友過時過節玩，預定12月推出，售價為5800日圓。最後一隻，是超任無人不曉，由任天堂和SQUARE共同開發的RPG《SUPER MARIO RPG》的續集，現在它預定2000年1月推出，售價6800日圓。(時雨)



■《SUPER MARIO RPG 2》

《PROJECT ARES》正式名稱決定！

上期的情報GUIDE已報導過DC的秘密武器之一《PROJECT ARES》在近期將會有所動作，而據最新一期的《Fami通》報導《PROJECT ARES》的正式名字為《ETERNAL ARKADIA》，與先前預測不同，它不是著名RPG系列《PHANTASY STAR》的續篇而是全新的作品。如無意外下星期將有更多此遊戲的情報公開，敬請留意下期本刊的報導。(時雨)

GAMEBOY用遊戲帶抄寫系統11月起登場！

承着超任的遊戲帶抄寫系統NINTENDO POWER成功之氣勢，任天堂再接再厲，將會推出對應GAMEBOY帶的同類系統，並於11月1日起透過全國的LAWSON便利店中的多媒體終端機「Loppi」投入服務。第一批推出的遊戲包括《SUPER DONKEY KONG GB》、《薩爾達傳說DX》、《SUPER MARIO BROS》系列等21隻遊戲。任天堂更發表了一隻此系統專用的新作——《SUPER MARIO BROS DX》，預定於12月推出。此系統使用的遊戲帶容量為8M，售價是2500日圓；至於抄寫遊戲的費用方面，新作約為1000至2000日圓，舊作則是800至1000日圓左右，任天堂預期在2000年可供選擇的遊戲(包括第三廠商)會增至超過100隻。(時雨)

天野喜孝再次為《FF》系列繪畫插畫！

相信廣大的《FINAL FANTASY》FANS都不會不認識天野喜孝，因為他一直是《FF》系列的「御用」人物設計和插畫家，他那獨特的畫風和《FF》的幻想世界配合得天衣無縫，由《FF1》至《FF6》，說他的畫確立了《FF》的世界觀也不為過。只可惜《FF7》和《FF8》的風格轉趨寫實，SQUARE便沒有再起用他做人設了。不過最近天野喜孝出席了美國聖地牙哥的一個漫畫研討會，為他有份參與的新作《THE SANDMAN》宣傳。當被問及他有否為下一集《FF》工作時，天野竟親口承認了(不怕洩露風聲嗎？)，雖然不能肯定他正在做的是哪一隻《FF》，但相信最有可能的應該是《FF9》了！我們在收到進一步的消息後將會立即為大家報導。(時雨)



■天野大師洩露了口風？！

美國N64和PS齊齊降價迎戰DC

在上星期一美國SONY宣布調低PS主機的售價，由129美金降至99美元(約780港元)，任天堂亦不甘示弱，同樣將N64售價由129減至99美元，新售價將在8月23日生效。

一直以來PS和N64只會在特定的日子和在特定的零售商進行減價，全面減至99美元則是第一次。不過市場早已預期他們會有此一着，因為世嘉Dreamcast快將在美國推出，售價是199美元。今次減價對Dreamcast的銷售計畫有何影響仍有待觀察，但世嘉已作出了反擊，宣布和著名的INTERNET出版公司IGN.COM合作，由本月23日起的22星期內，進行橫跨全美200個地方以上的巡迴宣傳之旅，其間還會舉行動員數百人的遊戲大會，大力宣傳DC。毫無疑問9月的美國遊戲機市場將會是激戰連場呢！(時雨)

SQUARE首隻PS2專用遊戲發表！

SQUARE毫無疑問是PS2的主力廠商，她在PS2推出當日已預定至少有一隻遊戲推出，其中一隻就是在PS2發表當日出現過，從畫面所見這遊戲和《EHRGEIZ》十分類似的格鬥遊戲，但據報這遊戲不會是《EHRGEIZ》的續篇而是全新作品。這隻遊戲是由創作了《Tobal》系列的DREAM FACTORY開發。遊戲內的自由度極高，極其闊大的3D場地不但容許玩者利用場上的物件進行攻擊或防禦，有的更會分成多個房間和層數，讓玩者進行追逐戰。另外，這遊戲更預定可以有多至4名玩者同時戰鬥！實在是格鬥迷夢寐以求的作品。(時雨)








ATLUS正在開發和PS2兼容的業務用基板

以女神系列和《貼紙機》而著名的ATLUS，最近向傳媒証實她正利用和PS2兼容的硬件開發新的業務用基板，據報導ATLUS打算在2000年春季移植某PS2作品至街機，但這遊戲的詳情並未清楚。

順帶一提，NAMCO亦曾公佈過有類似的計劃，並會在PS2兼容基板開發《鐵拳》和《RIDGE RACER》等名作的續集。(時雨)

SONIC TEAM將會連續發表4隻新作！



◆《CHU2》的LOGO (NIGHTS 2？)





◆《PSO》的LOGO

世嘉的家用機開發專家「SONIC TEAM」在DC版SONIC推出後一直無甚動靜，叫人擔心了好一陣子。不過最近她突然宣佈將會在未來的4星期，每週在《Fami通》和《Dreamcast Magazine》發表一隻新作！並會在9月11、12日的JAMMA SHOW和18、19日的東京GAME SHOW中公佈其詳情(為何在業務用機的JAMMA SHOW也有SONIC TEAM的份兒？難道4隻的其中一隻是街機遊戲？)。SONIC TEAM在她的網頁上刊登了4個設計不同的SONIC TEAM LOGO，讓大家止止渴。SONIC TEAM的隊長中裕司還公開了這4隻遊戲的開發代號，分別是《CHU2》、《KAIGAI》、《PSO》和《SAMBA》大家可以從此代號推測到是什麼遊戲嗎？(筆者按：據美國的消息，這4隻遊戲分別是：NIGHTS 2、BURNING RANGER 2、SONIC：THE FIGHTERS COMPLETE和一隻原創作品，信不信由你……)(時雨)



◆《KAIGAI》的LOGO



◆《SAMBA》的LOGO

NAMCO也正在開發「夾BAND機」？

最近街機的音樂遊戲真是新聞多多呢，一方面新遊戲不斷推出，另一方面廠商們又互相指摘對方抄襲自己的遊戲和概念，為廣大玩家提供許多茶餘飯後的話題(喂喂……)，不過相信廠商們面對音樂遊戲這塊大肥肉都不會退讓的。最近就有傳聞NAMCO正在開發一個暫稱「GUITAR AND DRUM」的遊戲，顧名思義，是在一個遊戲裏同時玩兩種樂器……慢着！KONAMI不是正打算將Beatmania、Guitar Freak和Percussion Freak連結起來的嗎？不知道KONAMI今次又什麼反應呢？(時雨)

BIO 3預約有特典送

根據日本方面的消息，於下月22日推出的驚慄遊戲系列續篇《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》，頭50萬名預約者可獲得名為「CYBER FILE」的神秘書籍，不知道這和當年SATURN版推出時的BIO小說是否形式相近呢？另外香港方面行貨版又有沒有這些精品？(福田)

NGPC版SONIC現身

如果閣下記性好，就應該記得上期我們已報道過有關NEOGEO POCKET COLOR將會推出SEGA的經典動作遊戲《超音鼠SONIC THE HEDGEHOG》，此外SNK方面亦提及過「在本年TGS秋會有某大廠的某名作登場」，不過該消息目前已獲得確認了。據報，NGPC版《SONIC》將會在今年12月1日於北美地區發售，操作方式和音樂等與MD時相類似，至於實際發售之名稱則仍未決定。(福田)







■《超音鼠》能否大幅度刺激NGPC的銷量？

吉蒂貓特別版Dreamcast

HELLO KITTY近年來成為大熱商品之一，屢攬綽頭的Dreamcast當然少不了她的份兒，名為「Dreamcast model: Kitty」(暫稱)的特別版DC主機將於11月推出，顏色方面有透明粉紅和透明藍2款，跟機還附送了以Kitty作為主角的電子郵件軟件「Kitty Mail」，至於其售價則只需23000日圓，實在是女孩子們的恩物。(福田)

FF MOVIE又有新畫面睇

只聞其名不見其影的《FINAL FANTASY: The Movie》，自從去年公開過約1分鐘的片段與及找荷里活著名藝人來擔任配音工作後，很久也沒有新消息發放。在最近的3DCG展覽「SIGGRAPH'99」裏，SQUARE在它的攤位展示了最新版本的CG片段，畫質方面確實相當高，看來這套全CG電影的可觀性真的越來越高哩。(福田)




優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年9月10日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列遊戲可作$20使用（限售30套）：

機動戰士GUNDAM外傳
DANCING BLADE任性桃天使
機動戰艦NADESICO
COOL BOARDERS
DREAM PASSPORT 2
往北去PHOTO MEMORIES
AIRFORCE DELTA
創造職業棒球隊
WORLD NEVERLAND PLUS
STREET FIGHTER ZERO 3
BUGGY HEAT
首都高BATTLE
DYNAMIC刑事2
BLUE STINGER



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用（限售30套）：

ACECOMBAT 3 APPEND DISK
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX
BEATMANIA APPEND 4th MIX
SPECTRAL FORCE～可愛邪惡～
WILD ARMS 2（日本版）
FRONT MISSION 3（日本版）
REAL ROBOT戰線
鬥神傳承
CARD CAPTOR SAKURA（初回版）
ROOMMATE～井上涼子～
SD GUNDAM G GENERATION-0
重裝機兵VALKEN 2
聖劍傳說
GRANDIA（送初回特典）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64 GAME優惠券

《RACING》 憑券可以$140購買
《DYNAMIC SOCCER 64》 憑券可以$120購買
《FAMI STADIUM》 憑券可以$70購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

遊戲機現金券

NINTENDO 64金色紀念版	憑券可作$100使用
WONDER SWAN JUSCO版本透明紫	憑券可作$20使用
WONDER SWAN MOBIL SUIT GUNDAM MSVS	憑券可作$20使用
FAMILY COMPUTER紅白機 新版	憑券可作$20使用
SUPER FAMICOM JR新版	憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2	憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機	憑券可作$100使用



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用（限售30套）：

TACTIC ORGE
BREATH OF FIRE III
PARASITE EVE
KARTIA
TALES OF DESTINY
CASTLE VANIA
DESIDENT EVIL
STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
LUNAR限定版





新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

NEO GEO POCKET COLOR 遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$185購買
《DIVE ALERT BARN編》
《DIVE ALERT REBECCA編》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

NEO GEO軟硬件全線優惠

《METAL SLUG X》	憑券可作$100使用
《月華之劍士2》ROM帶版	憑券可作$100使用
《月華之劍士2》CD版	憑券可作$20使用
《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》	憑券可作$50使用
NEO GEO帶機（日本版）連大Joy Stick	憑券可作$100使用
NEO GEO CD機（日本版）	憑券可作$100使用
NEO GEOCDZ機（日本版）	憑券可作$100使用
NEO GEO CONTROLLER PRO.	憑券可作$20使用
NEO GEO RGB線	憑券可作$20使用
NEO GEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$60
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE	憑券可作$20使用



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場

N64遊戲熱潮

電車GO！64控制台	憑券可作$20使用
比卡超！你好嗎	大特價$350
實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	憑券可作$20使用
OGRE BATTLE 64	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$250
DRACULA惡魔城默示錄（日版）（限售30套）	憑券可作$20使用



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

GAME BOY POCKET COLOR 遊戲爽爽優惠

憑券到本店可以$220購買
《J. LEAGUE EXCITE STAGE GB》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用（限售30套）：

DRAGON BALL Z悟空激鬥傳
MARIO GOLF
娛樂金魚眼
牧場物語I、II
SPY VS SPY（日／美版）
遊戲王2
THE SUPER SPY
R-TYPE DX
WORLD SOCCER GB 2
HYPER OLYMPICS SERIES
TRACK & FIELD
FINAL FANTASY SERIES
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON（日版／美版；附送POCKET MON禮品包）
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER





新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

珍貴遊戲優惠看真

憑券購買以下絕版遊戲可作$20使用（限售30套）

《由Kiss開始》（初回限定版）
《FIRE EMBLEM火焰之紋章TORAKIA 776》DX PACK
《Street Fighter Zero 3》
《With You》
《Gundam外傳The Blue Destiny外傳》
《銀河嬢檬傳說Yuna設定畫集1、2》



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

車！繼續搥

憑券到本店可以優惠價$130購買PlayStation原裝搶軚掣



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年9月10日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

《FRAME GRID》 憑券可以$300購買
《蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON》
憑券可以$230購買
《GIANT GRAM》 憑券可以$260購買





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation勁舞雙人套裝

PlayStation主機＋兩個透明震動手掣＋兩張記憶卡＋PRO ACTION REPLAY＋兩張有燈跳舞地毯＋兩枝光線槍 套裝價$1220



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

齊齊來做超級遊戲王

GAME BOY Color行貨主機＋透明主機套＋《遊戲王II》＋卡(非賣品)＋火牛＋主機套 套裝價$699
GAME BOY Color主機＋主機套＋$80以下遊戲＋放大鏡＋火牛＋專用Joy Stick 套裝價$520
GAME BOY Color主機 優惠價$410
《遊戲王II》＋卡(非賣品) 優惠價$250
GAME BOY版《心跳回憶》 心跳價各$250

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



遊戲精品靚靚優惠

憑券到本店可以靚靚優惠價$50購買《STAR WARS手錶》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

PlayStation甜甜套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation主機＋兩個手掣＋火牛」套裝可以甜甜套裝價$790購入



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast & Saturn系列大特惠

憑券到本店可以靚價選購
《STREET FIGHTER ZERO 3》 超靚價$290
《Dynamite刑事2》 超靚價$290
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE 超靚價$160
購買二手Sega Saturn遊戲可作$15使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

遊戲精品靚靚優惠再來

憑券到本店購買《遊戲王CARD》(一套VOL.1-4各一包)
可以靚靚優惠價$55購入



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation名作遊戲產品特別優惠

憑券到本店可以
$360購買《聖劍傳說》
$650購買《Guitar Freaks》(連結他控制器)
$190購買《Guitar Freaks》
$470購買《Guitar Freaks》結他控制器
優惠價$315購買Pocket Station
優惠價$45購買原裝手掣



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機
可作$50使用
(換光頭除外)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SEGA SATURN名作遊戲正正優惠

憑券到本店購買《STREET FIGHTER ZERO 3》(連4M擴充RAM帶)
可以正正優惠價$440購入



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

格鬥遊戲名作要注意！

憑券到本店可以優惠價$2290訂購
SNK格鬥遊戲名作《THE KNG OF FIGHTERS '99》

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心
商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



換機換GAME係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)
另
購買二手遊戲可作$15使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74







新城997 有腦事件簿 PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！
GPM 最新銷售榜

1st SD GUNDAM G GENERATION-0



PlayStation／SLG
■BANDAI
8月12日
432港元

2nd Cardcaptor 櫻



PlayStation／AVG
■ARIKA
8月5日
6300日圓

3rd REAL ROBOT 戰線



PlayStation／SLG
■BANPRESTO
8月12日
5800日圓

4th SEPHON FILTER



PlayStation／AVG
■SCEA
8月12日
5800日圓

5th SOUL CALIBUR



Dreamcast／FIG
■NAMCO
8月5日
5800日圓

熱線遊戲流行榜







1st	SD GUNDAM G GENERATION-0 (CAPCOM)	146票
2nd	SOUL CALIBUR (NAMCO)	98票
3rd	STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場 (CAPCOM)	64票
4th	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999 (SNK)	57票
5th	實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	39票
6th	DINO CRISIS (CAPCOM)	36票
7th	聖劍伝說LEGEND OF MANA (SQUARE)	30票
8th	首都高BATTLE (GENKI)	23票
9th	SEAMAN (VIVARIUM)	18票
10th	GUITAR FREAKS (KONAMI)	14票

最期待的新作







1st	(DC)	莎木 (SEGA)	121票
2nd	(PS)	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)	119票
3rd	(NGPC)	SNK VS CAPCOM (SNK)	73票
4th	(PS)	WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 4 (KONAMI)	47票
5th	(DC)	BIO HAZARD CODE:Veronica (CAPCOM)	41票
6th	(N64)	SUPER ROBOT大戰64 (BANPRESTO)	36票
7th	(DC)	J-LEAGUE 創造職業足球會 (SEGA)	24票
8th	(PS)	FRONT MISSION 3 (SQUARE)	14票
9th	(PS)	ARC THE LAD III (SCEI)	11票
10th	(DC)	魔劍X (ATLUS)	8票

日本雜誌《The PlayStation》9月3日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	DRAGON QUEST VII (ENIX)
2	2	ARC THE LAD III (SCEI)
3	3	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE (CAPCOM)
4	4	GRAN TURISMO 2 (SCEI)
5	5	WILD ARMS 2nd IGNITION (SCEI)

最希望移植作品



1st	(AD)	THE KING OF FIGHTER 99	152票
2nd	(AD)	CRAZY TAXI	61票
3rd	(DC)	莎木	43票
4th	(DC)	J-LEAGUE 創造職業足球會	42票
5th	(PS)	SD GUNDAM G GENERATION-0	36票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

FRONT MISSION 3

PlayStation/SLG/SQUARE/9月2日/358港元/行貨

©1999 スクウェア
メインキャラクターデザイン:山田章博

在超任大受歡迎的《FRONT MISSION 3》終於推出第三集了。首先今集不單會減少LOAD碟時間，亦同樣繼承了超任時受到好評的機體受損系統，但今集當機械人受到一定的損害時，會出現火花及黑煙效果，而戰鬥效果更會增加投降、戰意喪失等等。除此之外，今集更會有一個熟練度的新系統，不單武器，就算反擊、攻擊亦都有自己的熟練度，令遊戲中的戰略性大大增加。



熱線遊戲流行榜
第106期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set 3名

Lo Yet Fhang Daniel P600XXX (4)
Ng Kar Him Z473XXX (0)
鄭嘉豪 Z417XXX (5)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 2名

黃子健 K939XXX (4)
Lok Kam Wai Z167XXX (7)

《Soul Calibur》海報 3名

Chan Kar Wing Z018XXX (8)
陳明強 K950XXX (1)
Lo Chi Ho Z464XXX (9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Pokemon Card Game Special Game Set 3名
《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 4名
《Soul Calibur》海報 3名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

讀者留言壁

鄭偉安：
動畫新聞組應該無咗佢，我會自己看電視，不要你寫出來。

黃國禧：
《SD高達G Generation-0》好正，比上一集更出色！

黃子健：
不知今集《Derby Stallion '99》的血統理論有無改用新的呢？因為上集我用了三個月時間來學它的「七光理論」呢！

NGAN CHI YU：
希望《BH3》有《DINO CRISIS》這麼好玩，或比它更好。《SNK VS CAPCOM》的Card Game快些出就好，因為本人太喜歡玩Card Game了。

LAI KIN BONG：
《Seaman》這Game真的令人作嘔，嘸不下飯，佩服，佩服。

SIN WAI TAT：
《SUNRISE英雄譚》最近無乜新料，不知可否更勝《機戰64》。

遊戲誌的回應

首先動畫新聞組所說的動畫是希望讀者可以提早知道動畫的內容。由於《SUNRISE英雄譚》最近沒有公佈新資料，所以暫時沒有報導這遊戲，但當得到最新資料，必定為大家詳細報導。另外《BH3》是否好玩只要等到9月22日便可揭曉了。《SD高達G Generation-0》方面，好玩就是生產商對大家的心意，請支持正版！

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：9月6日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁 ________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至9月8日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.給一個會重聚的未來(明天)
□2.ABE'99
□3.WORLD TOUR CONDUCTOR～世界夢紀行～
□4.GALERIANS
□5.東京惑星PLANET KIO
□6.FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～
□7.SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-
□8.Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
□9.Lord of Fist
□10.Neo ATLAS 2
□11.Little Lovers SHE SO GAME
□12.MACROSS VF-X2
□13.ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎
□14.MY GARDEN
□15.WILD ARMS 2nd IGNITION
□16.CROC ADVENTURE
□17.FRONT MISSION 3
□18.BISHI BASHI SPECIAL 2
□19.COOL BOARDERS BURRRN！
□20.機動戰艦NADESICO THE MISSION
□21.機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地…
□22.dancing blade任性桃天使！完全版
□23.格鬥傳承～F-Cup Maniax
□24.STAR WARS出擊！ROGUE隊
□25.爆裂無敵BANGAIO
□26.～PUYOPUYO外傳～PUYO WARS
□27.WETRIS
□28.KISEKAE物語
□29.轉轉廢物
□30.玩足球吧！～Challenge The World～
□31.MobileSuit GUNDAM MSVS
□32.PACMAN
□33.SD GUNDAM G GENERATION-0
□34.SEPHON FILTER
□35.SOUL CALIBUR
□36.SEAMAN
□37.實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2
□38.DINO CRISIS
□39.THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999
□40.聖劍伝説LEGEND OF MANA
□41.首都高BATTLE
□42.私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
□43.STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場
□44.其他：________

日本街夏日DC大激鬥

SOUL CALIBUR 之王終於誕生！！

TEXT：赤目黑龍
PHOTO：J.J．赤目黑龍
協力：KOTARO

©株ナムコ

這次由《遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE》．日本街商場主辦，新機地．DREAM STORE協辨的「日本街夏日DC大激鬥」，以現時最受歡的Dreamcast遊戲《SOUL CALIBUR》設下檑台，反應異常熱烈！經過一個星期的預賽之後，32強選手於8月21日展開一場生死戰，結果，黃劍立力壓群雄，勇奪冠寶座，現在就為大家報導一下當日的盛況。

預賽回顧

話時話，《SOUL CALIBUR》真係近排極之受歡嘅格鬥遊戲，所以，比賽的消息一公佈之後，便引起一陣哄動，初賽時的情況更是熱烈，在一星期的預選賽之中，可謂一日比一日多人參加，甚至乎去到「群情洶湧」嘅狀態。

根據估計，每日本均也有大約數目至百餘人參加預選賽，計吓計吓，差唔多有成6、7百人參加預選，噢！真係多謝大家嘅支持！！



◆嘩！果然好多人排隊參加喎！



◆其實預選賽中也不乏高手。

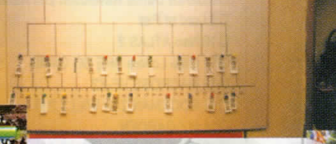
決賽實況

經過咗一個星期嘅預選賽，總共有32位勇士出線，準決賽是以淘汰賽的形式進級，話明係出咗線嘅32位勇者，當然係身手不凡之輩，雖然當日只是出線者的比賽，之不過，都引嚟唔少嘅圍觀者，令到決賽的氣氛相當熱鬧！

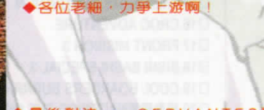
打吓打吓，冠軍係丘亦儒同黃劍立嘅對決，「CERVANTES」對「MAXI」，結果，黃劍立擊敗所有的對手，得到最後勝利。當日，由新機地老闆蔡先生負責頒獎，獲獎的4位高手當然係非常開心，就連睇嘅人都唔興奮！



◆嘩！好多人圍觀啊！



◆各位老細，力爭上游啊！



◆最後對決——CERVANTES對MAXI！

◆噢！多謝新機地老闆蔡先生頒獎。



◆獎品豐富，難怪冠軍咁開心！

◆得獎者大合照！

TEXT：神機皇城

鳴謝：太田娛樂有限公司、香港電台、EMI百代唱片有限公司

樂天跳舞GAME PLAYERS大激戰

由GAME PLAYERS MAGAZINE、香港電台第一台樂天新一派及EMI百代唱片有限公司聯合主辦的DDR比賽，終於在8月21日於黃埔船地庫2層PLAYSTATION進行了初賽，而當日擔任司儀一職的分別有香港電台的DJ IDA及藝人陳展鵬，至於當日的參賽者則分別由GAME PLAYER和香港電台派出，共有13名跳舞機高手進行角逐。

戰況激烈的初賽

在比賽未正式開始前，各位參賽者都已經在台上先行熱身一番，當比賽正式開始後，每一位參賽者都要以大會的指定歌曲《BUTTERFLY》來作賽。在每一位參賽者上台時，都要先回答兩位大會司儀的問題，內容大致上是圍繞玩者與跳舞機，回答後便上台以他們最華麗的舞姿開始比賽，台下的評審員都全神灌注地觀看，每一位參賽者都使出渾身解數，盡量令到自己能夠更高的分數。當筆者看到第十位參賽者的表現時，真有一種歎為觀止的感覺，究竟他用了多少時間練習呢？想點跳就點跳，話轉圈就轉圈，而且姿勢非常美妙，令到在場的觀眾都發出嘩的一聲表示讚賞。



■各參賽者的熱身情況



■比賽前要回答幾條簡單的問題





■跳舞時十分投入

■各評判在評分時都很頭痛



■以DOUBLE模式來作賽的舞林高手



■每位參賽者都得到smile的SINGLE唱碟



■DJ IDA在比賽完結後訪問各參賽者



■參賽者和觀眾都玩得很開心



《BUTTERFLY》的主唱者亦會親臨

在所有參賽者都已經比賽完畢後，便表示最重要的時刻即將來臨，評審員要根據參賽者的舞姿及得分來評分，當中會從13位參賽者裏挑選表現最突出的8位參加決賽，而決賽將會在8月28日於廣播道香港電台進行，到時除了會有明星坐鎮外，更會有主唱跳舞機主打歌《BUTTERFLY》的組合smile親自到場獻唱，相信到時必定會令氣氛更加高漲。

Hyper NEOGEO World 99

主持人：YURI

大家好！最近有沒有玩新的NEOGEO POCKET COLOR遊戲？或者是街機大熱的《拳皇'99》呢？我發現有不少人已學懂很厲害的連續技了。呀，於早前我們舉行了一個CG CONTEST，但由於公司內部的問題而不能順利舉辦。但是，有很多朋友對CG製作非常感興趣，他們很用心地花了很長時間製作出一些很精彩的作品，我們十分多謝他們的支持，並會在這專頁繼續刊登，以下為其中的兩個作品。

change your Pocket SNK®



（1）Galan Pang

Software：Photoshop 5.0, Softimage 3D

Platform：PC





（2）Michael Lee

Software：Lightwave 3D, Photoshop 4.0

Platform：PC

※非常抱歉！上期因版位關係，所以無法刊登這三幅CG圖，今期在此補回，希望大家別介意吧。

拳皇'99兩大隱藏人物背景故事

"真"草薙京的故事

在耳邊響起重轟的聲音後，四周的風景失去顏色，最後，漸漸溶入了黑暗，在黑暗中像感覺到一直被一些很冷的東西不斷滴在身上，那種感覺在不知不覺中消失的時候，雖然全身非常疲倦無力，幸好雙眼仍可掙開。

但眼前只能見到一隻手蓋著我的雙眼，然後，再被黑暗所包圍，這次就連意識也一同被帶進黑暗內。

究竟昏睡了多久也不大清楚，四周仍是被黑暗包圍着，但現在，我卻肯定已經有回了知覺，曾幾何時感覺到自己身上的某些東西在被抽走了似的，很不舒服，很難受；當時跟自己並未有多大關係的友人的回憶像走馬看燈般閃過，之後，聽到一把陌生的聲音。

「你是草薙京嗎？」

「多謝你的資料。」

真不明是什麼一回事，如無記錯的話，亦曾聽到過什麼"古利查力度"及"K'"，在耳邊又聽到誰在叫喊誰的聲音，但我全不理會，因極不願意由自己的口中回答。

當還以為我日後的日子都是這樣過的時候，情況突然起了變化——耳朵傳來「鼓動」聲，這是我自己的鼓動，同時間一股久違了的暖流再次在體內漸漸流動着——是血液，是血開始在運行着；鼓動正在激烈地增加，有如要遮蓋耳朵般，就在那時，隱約聽到有人在呼喚我的名字，但由於鼓動的聲音太大，不能聽得太清楚，在鼓動中不斷有不同的聲音加入，漸漸地變成像有些東西在爆發般，雖然呼喊的聲音很模糊，但我確實聽到有人在呼「京」，同時亦看見在遠方有閃光，當我咪起雙眼想看清之際，那閃光突然擴大，四周的景色突然盡入眼簾，光更快速地擴大，四周變成火海一遍，煙霧彌漫，呼吸開始變得困難，警報亦同時響起，在視覺和聽覺已完全地回復之時，發現逐漸激烈的鼓動聲原來是令火勢加劇的爆炸聲而已，突然一個男人站在面前。

「是你叫我的嗎？」

那男人什麼也不想答似的，或是由於他極度驚慌吧，在他的襟上可見到記號"N.E.S.T.S."，正欲查問其意思之際，突然一股爆炸的烈風襲向我們。

究竟意識失去了多久呢？

在一瞬間濃煙稍為停止之時，我才察覺到被彈開了十數米以外。

今次不是爆炸，而是在附近響起玻璃打破在地上的聲音，又像倒瀉液體似的；而且像在蒸發般似的，使到四周非常悶熱，當想到不得不走出這裏時，腳像碰到一些東西。

「！」

屍體，而且更是…自己的屍體。

不但是腳下，整個房間都是我，四周都是我的屍體。

這時候，我完全明白了，在黑暗中，被人問問題的理由完全清楚了。

「…豈有此理…」

手上開始噴出火炎來了，但沒有一口氣爆發出來，而在慢慢地燃燒着。

「他們連力量也…！」

再想什麼也沒所謂了，只想盡所有力量令房間中所有東西全部也燃燒掉。

轟轟烈烈地燃燒中的火炎的深處，今次清清楚楚聽到那在叫我的呼喊聲。

「京…！！！」

無需猶豫，是他的聲音。

當我離開這地方時，從背後有更大的爆炸風吹來我身上。

「NESTS…，那代價會相當高…！！」

拳上的火炎，像在要求我什麼似的，燻燒着。



八神庵的故事

某些東西像佈滿粘性液體而被拖着時發出的聲響，到達那兒時，只見通道上延續至遠處的紅而且歪亂的痕跡。

「停！」

所有到達的兵士們均已準備隨時開火般的樣子。

「他」回頭了。

「是對我說的嗎？…」

他說的話沒有任何人回答。

「沒有關係，但一定要回答我的質問。」

「那人在哪裏？」

沒有人回答，取而代之槍頭的數目不斷增加。

「呼…」

他不在意地開始往前行，所有士兵準備開火之際。

「！！！」

一個非常重而腥臭的物體被投到準備開火的士兵們面前，那物體竟是自己的同伴，然後刮起一陣強風，那強風像是被一些很尖銳而重的物體刮起般，掠過一些人的臉，另一些人的肚上；在一瞬間，被風「撫摸」過的人，各自發出有生以來最淒厲的悲鳴。這時警報響起了，但他並沒有意思停止前行，眼前的士兵們亦在他輕描淡寫下「撥開」，現場只剩下一個又一個充滿腥臭的血人。

從後發生了爆炸，令四周火海一遍，「他」毫不猶豫，一步又一步向前走，雖然在面前是熊熊的烈火，但全都被他手上的藍色火焰「撥走」。

在撥不完的火海中，出現了一條人影，「他」臉上露出了微笑。

「原來在這裏…讓我試一下吧！」

雖然看起來像背向着，但一瞬間，「來吧！咕月…呵…！！」

他與那人影之間越來越接近，那人影被佈滿火炎的拳打中頭顱，同時，響起骨頭爆裂的聲音。

「不對！」

帶着疑惑的感覺下用手將那人影的頸抓起，在頂點的火炎下，剛才那人影被燒成炭塊了。

「不對，他…在哪兒！？」

「他」欲往前之際，一度門阻擋着去路，所以便丟去手上的那塊「炭」，用腳踢開那度門。

「CHI！」

竟然面前出現一批不論樣貌、身形等完全相同的「男人」排列在一起，對他來說，這太熟悉。

「是什麼的一回事，京…！」

從後面聽到一把聲音在說。

「沒，沒錯了！是他…！是八…八…八神呀！」

當那士兵的喉嚨被深深扣入時，不斷發出一些很難聽的聲音。

「你是知道的嗎？在哪兒？究竟那人在哪裏？」

「不…不知道！」

那士兵在說完這番話後便斷了氣。

他從那死了的士兵的裝備上取起手榴彈，並投向那整齊排列的「京」上，強烈的爆炸聲之後，「京」們漸漸變成炭。

「這裏也一樣嗎…。在哪兒？究竟在哪兒？！」

如像火上加油般，他再投下火炎，令火勢更加大，房中響起爆炸聲。

「京…！！！」

響起連爆炸聲也可遮蓋的叫聲，但這叫聲並不是以前那失掉理性的叫聲，而是從心底裏湧出來的叫聲，這就是「八神庵的絕叫」。



NEOGEO POCKET COLOR用家注意

本公司絕不會為所有水貨NEOGEO POCKET及NEOGEO POCKET COLOR提供任何保養及維修服務，如主機故障或令盒帶損壞，貴客自理。

讀者來信

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。

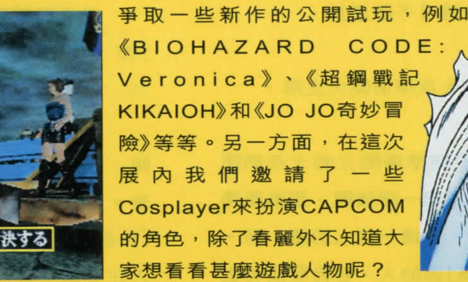
CAPCOM Xpress vol.03

CAPCOM GAME SHOW '99速報



曾經向各位提及過的CAPCOM GAME SHOW，現在有更進一步的消息向大家發放。這次GAME SHOW將定於10月1日(是公眾假期噢！)在鑽石山荷里活廣場舉行，屆時除了強作《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》及《街霸EX 2 PLUS》的比賽外，我們還向日本方面爭取一些新作的公開試玩，例如《BIOHAZARD CODE: Veronica》、《超鋼戰記KIKAIOH》和《JO JO奇妙冒險》等等。另一方面，在這次展內我們邀請了一些Cosplayer來扮演CAPCOM的角色，除了春麗外不知道大家想看看甚麼遊戲人物呢？





FINAL FIGHT REVENGE 快將推出



利用ST-V基板開發的立體對戰格鬥遊戲《FINAL FIGHT REVENGE》，經過數度延期後終於決定推出日期了，它現暫定於9月和大家見面。如果讀者不善忘的話，就應該會記得CODY、GUY、HAGGER和SODOM等著名角色，不知道他們在3D畫面之下會變成怎樣子呢？



讀者意見大招募

自從上期刊登過希望大家來信給予對CAPCOM遊戲的意見後，反應可真相當不俗，在此先表示感激萬分。希望各位繼續踴躍支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。舉個例子，可以寫「我最想移植《GIGA WING》到家用機；最喜歡角色是《VAMPIRE》系列的MORRIGAN」。

今期讀者來信

我最想《FINAL FIGHT REVENGE》這隻遊戲移植到家用機；我喜歡角色是《FINAL FIGHT》系列中的CODY，因為他的造型，令我留下深刻的印象。另外我覺得遊戲裏面應該加入大量的隱藏人物，例如「CAPCOM的標誌」和「鸚鵡」等等這些可愛的人物，這樣就可令遊戲的趣味提高，希望能夠向CAPCOM反映一下。

無名氏

我最想移植《FINAL FIGHT REVENGE》到家用機，又希望《BREATH OF FIRE IV~不變的人》能在PS2上開發，更希望《BREATH OF FIRE II~使命之子》能移植到PS上。最喜歡角色是《BREATH OF FIRE II~使命之子》的NINA，因為NINA帶比我一種像天使的感覺，又是一位公主，而且樣子又美麗，所以我希望她能在CAPCOM的新作中登場。

無名氏

TEXT：J.J



BIOHAZARD 3 最後逃亡

調查報告VOL.1

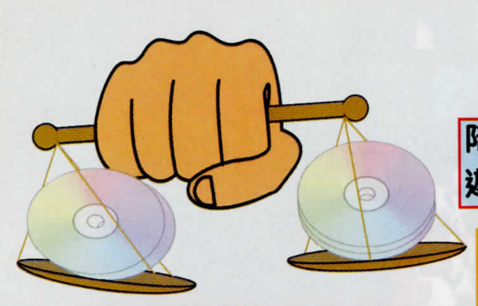
有關這遊戲的資料，其實在上次介紹時已用得七七八八，但距離遊戲正式推出的時間愈來愈短，總不可能隻字不提吧！於是我們今期便會先將遊戲中兩名重要角色作出詳細的介紹，希望能令各位對他們有更深入的認識。

JILL

S.T.A.R.S.成員之一，元祖《Biohazard》故事中的女主角，當她和CHRIS一起從RACCOON市郊的西式大屋離開後，她決意離開S.T.A.R.S.以作進一步的調查，但鎮上的惡夢，似乎比預期中來得要早……

NEMESIS

現時所見今集的一名首腦級人物。從其外形來看，感覺上有點像過往2集的TYRANT，但這首腦的速度相當高，可以突如其來以高速衝向對手襲擊，而且更會手持火箭砲，這種拿遠程武器攻擊的敵人是《BIO》系列中首次出現的，雖然沒有G-5的驚嚇，但其戰鬥能力肯定深不可測。



遊戲終審庭

陪審員：MS
遊戲時間：83小時29分



前言

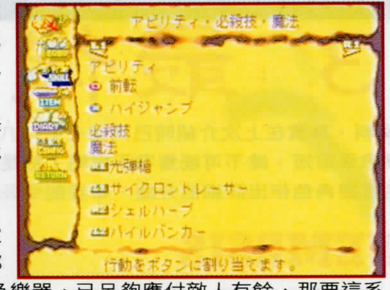
曾幾何時《聖劍傳說》可說是筆者喜歡的遊戲之一，也曾是它的FANS，不過現在已不再是。今次筆者擔當這遊戲的評論，自然是因為筆者對它已有一段時間，不過這評論可能是多麼荒謬；多麼差勁；甚至非常主觀之作，但這是筆者玩超過80小時的遊戲心得，希望能與讀者們分享。若是對此評論有甚麼意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者。E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com

遊戲中的世界

《聖劍傳説》給機迷的第一個印象，就是一個翠綠的世界和那顆MANA樹，今作也不例外，MANA樹同樣健在，世界各地均有翠綠的味道，不單是世界，甚至連世界上的人們都有這樣的感覺，草人已是一個很好的例子。除此之外，八位精靈仍存在這世界，同樣擔當起魔法屬性的角色，令機迷有個似曾相識的感覺，再加上前作的好評和新加的系統，又怎會叫人不對它抱有很大的期望。

遊戲系統

今作的遊戲系統很明顯比以往的不同，除了增加了LAND MAKE SYSTEM外，還設有ACTION ABILITY，不過這兩個嶄新的系統卻有利弊，如LAND MAKE SYSTEM，其好處是給玩家一個自由的感覺，由玩家創造一個屬於自己的冒險世界，但壞處就是難於取寫遊戲故事，結果變得沒有MAIN STORY，全是一些SUB STORY，令到玩家感覺不到故事的存在。至於ACTION ABILITY，雖然是個很創新的系統，無疑會覺得令戰鬥時增加刺激，但是卻因在戰鬥時不太實用而「廢了武功」。



再者遊戲中的「飼養怪獸/機械巨人」、「打造武器/樂器」及「種植」等系統，在最初時會令人感到有趣，不過這全都需要完成了特定EVENT才可以實行，到了那時隨街所拾到（買到）的武器及樂器，已足夠應付敵人有餘，那要這系統來幹麼？「飼養怪獸/機械巨人」和「種植」無可否應是有關連的系統，不過當玩家飼養怪獸（製造機械巨人）之後與其一起作戰時，就會大感失望，他們攻擊的命中率真的少之又少，最後都是由玩家一人擔當一切，那麼已沒有飼養他們的理由。

戰鬥方式



至於今作的戰鬥方式，它由過往的即時戰鬥及8方向移動改為轉換戰鬥畫面及2方向移動，轉換戰鬥畫面令到玩起來不夠爽快，明明看見敵人就在前方，但偏偏要等待進入戰鬥畫面才可攻擊；2方向的移動，就如技術大倒退般，操控非常不便，而且在視覺上也很不雅，究竟是有意這樣做？還是有別的原因非這樣做不可？

另外遊戲中的必殺技及魔法，都是多餘的東西，首先使用必殺技時角色自己會硬直及無敵時間，但是敵人卻可以在角色硬直時作任何動作，這時即使使出必殺技，敵人已離開了角色的攻擊範圍，角色使出必殺技之後就會自然地有一段時間硬直，敵方便可乘這機會進行攻擊，那麼必殺技真的不用也罷。而魔法同樣有這樣的問題，而且情況比起必殺技更劣，在彈奏樂器時不單沒有無敵時間，還有硬直時間，真是彈奏得來敵人已向玩家攻擊，即使幸運地彈奏樂器能使出魔法，但往往會因敵人離開了攻擊範圍而落空，那麼不利的攻擊，又會有誰使用，倒不如直接攻擊。

故事



在過去的《聖劍傳説》中，均擁有自己的獨特故事，可是在今作中卻令人失望，它並沒有所謂故事的東西，男女主角生存在這個世界上就如多餘一樣，幾乎沒有人説過主角的名字，也沒有人詢問過，而且在眾多EVENT中，更沒有一個是屬於主角自己的EVENT，主角的背景；主角的生活；甚至是他的一切，無人所知，在遊戲中主角只不過是旁觀者，所謂參與戰鬥等事情，就像為了看完整個EVENT而做。

最令人生氣的就是在沒有任何指示的情況下，無原無故的開啟新EVENT，這個EVENT可能與之前的EVENT全無關係，而有關係的往往會相隔一段時間才能進行，再者有不少EVENT是無目的，這不單令到玩家覺得故事不連接，而且更叫玩家不知如何是好。若果主角是擁有自己的EVENT，就可以感覺到主角存在的意義，不會感到他是多餘的東西。

無疑這種改變可説是一個突破，不過未免修改得太多了，使人不禁反問一句：「這是《聖劍傳説》嗎？」

感覺

除了MANA樹和八位精靈之外，基本上沒有任何東西是與過往的《聖劍傳説》類同，令筆者覺得「正方形」全無誠意製作此遊戲，只是在一隻遊戲上加了MANA樹和八位精靈，就稱之為《聖劍傳説》，雖然她並沒有將它稱為《聖劍傳説4》，但無疑在玩家的心理上，它會有回過往《聖劍傳説》的影子，可是出來卻不是這回事，即使是《FF》系列，無論遊戲系統怎樣改變，也不會如此不濟，這樣只會令玩家大失所望，或許她們會認為沒有《聖劍》這名字就不能有滿意的銷量吧！

遊戲銷量

以《聖劍傳説》為名的遊戲，在日本第一週的銷量當然有一定保證，最少《聖劍》FANS會捧場，並售出43萬隻之多，但在一個月後卻只售出59萬隻，從此可見，銷量急劇下降，從而看出遊戲是不能單靠名字來維持過往的銷量，最終都要看遊戲本身的遊戲性。日後，大家也可見到擁有同一情況的遊戲《CHRONO CROSS》推出，相信這會更巨爭議性。

日期	銷量	總銷量
第一週	43萬2119隻	43萬2119隻
第二&三週	11萬3400	54萬5519隻
第四週	4萬8651	59萬4170隻

（註：以上日期取決於遊戲推出後的第一週）
資料來源：《FAMI通》第556-559期

By:第18機動小隊長阜林三郎

機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地……






DC
製造商：BANDAI 售價：6800日圓
發售日：8月26日
容量：GD-ROM
3DSTG / MEM / 對應VGA BOX / 對應震動PACK / 通訊對應



British作戰後10個月，反攻展開

在「British作戰」中受到殖民衛星直擊的澳洲，經過了10個月的光陰，聯邦終於得到了機會，向自護軍展開全面的反擊。而DC的《外傳》便是以這段反擊戰為骨幹的3D射擊遊戲，讓玩者經歷這段在TV版以外的「一年戰爭」。

「British 作戰」名稱的來由

雖然名為「British作戰」，但實際上自護軍這次衛星墜落戰的目標，是當時地球聯邦總部，南美洲的查布羅。作戰名的意思是指聯邦失去了殖民地而日漸衰落，就如在20世紀遇上殖民地獨立及歸還，而引致國力衰落的英國。

從 SS 進化的新操作

有別於SS版的高速度，DC版《外傳》較接近模擬一般GM的戰鬥，而在操作上亦有所分別。由於GM本身是一台機動力較弱的多用途量產機，不論在速度及反應上，都可能及不上自護軍的新型MS。究竟能否擊倒它們？除了是熟習操作外，就只有靠玩者的身手及同伴之間的合作了。

選擇目標

從SS版的自動鎖定轉變過來，玩者需要利用Analog鈕尋找目標，再按B鈕鎖定。由於只能在中央的畫面中把目標鎖定，所以利用Analog鈕尋找目標時，機體亦會作出回旋動作。



接近戰自動轉換

在DC版中，鎖定(Lock On)分普通及接近戰用的Advanced兩種，當雙方距離縮減至一定程度時，便會自動轉換至Advanced鎖定，那時機體只能使用光能劍及頭部的火神式機鎗作出攻擊。



新動作

DC版《外傳》中加入了三種新動作，當中包括盾防御、狙擊瞄準及蹲下。

盾防御基本是抵擋鎗擊及撞擊，根據使用的是一般盾牌或是較弱但輕便的陸戰用盾，防御時所受的傷害也會不同，而玩者可根據不同的作戰或個人喜好選擇盾牌作戰。

當需要進行遠距離射擊的時候，便可利用Y鈕使用狙擊瞄準鏡，此外可專注攻擊敵MS某一部分以降低其能力，另外可使用LR鈕作zoom。



有別於SS版的，當按下兩次下鈕，GM便會蹲下而非Back Step。除了可避開上段的攻擊外，亦可集中於下方的攻擊。對於SS版時常用Back Step的朋友來説，可能需要花點時間改變一下。

TEXT：SAM





DC 製造商：UEP System 售價：5800Yen
發售日：1999年8月26日
容量：GD-ROM
SPT/VMS/對應PP

正所謂「功欲善其事，必先利其器。」，玩遊戲的亦一樣。如果大家知道遊戲中所有角色與及滑雪板的特性，到時玩起上來也會頭頭是道吧。

有型角色及滑雪板為你介紹

CHARACTER PROFILE



姓名 ACCELE
音樂 ROCK
類型 TOTAL BALANCE型

來自英國的單車好手ACCELE，將駕駛單車的技術融合於SNOW BOARD之中，所以他的技巧與其他選手的甚有分別。另外他是遊戲中唯一的「ONE-FOOT」類型角色，亦因為此技術難度甚高，所以特別顯出他自信的一面。



姓名 BOB
音樂 RAGGAE
類型 BALANCE型

BOB由於經常吸煙而令到健康甚差，但他的速度及跳躍力卻並不差勁，是絕對不可看小他的。



姓名 DJ KEN
音樂 HIPHOP
類型 BALANCE型

雖然DJ KEN是屬於平均類型的角色，不過其速度也是相當高的，而且技術方面亦十分出色，更可於轉彎時不需減速，確是位不可多得的好角色。



姓名 MONICA
音樂 R&B
類型 HI-SPEED型

除了擁有高速度外，MONICA其實還有華麗的DOWN HILL技巧，亦因為此技巧，所以MONICA被人冠以「白銀之雌豹」和「HI-SPEED QUEEN」等稱號。



姓名 RONNIE
音樂 D'nB(DRUM AND BASS)
類型 HI-POWER型

現役軍人的RONNIE，擁有與其他角色都優秀的爆發力，所以其跳躍力也是十分驚人的。雖然RONNIE看似是個動態的角色，但他原來有收集郵票的興趣，看來他也有靜態的一面。



姓名 TIA
音樂 TECHNO
類型 低速安定型

TIA每週都會到郊外參加TECHNO PARTY的，因此她的BGM也是TECHNO。另外由於她的體格問題，所以她並沒有高速度及強勁的爆炸力，這是她唯一的弱點。

滑雪板的介紹

遊戲最初可選用九塊滑雪板，而且會分為三種不同的類型。

FREE SYTLE

此類型的滑雪板由於其穩定性及操作性都十分良好，所以是最適合在管形賽道中使用的。



ALPEN

通常在一般賽道及DOWN HILL中使用的滑雪板，不過由於它們屬於速度型，所以操作性比較低，並不適合一般初學者使用。



ALL ROUND

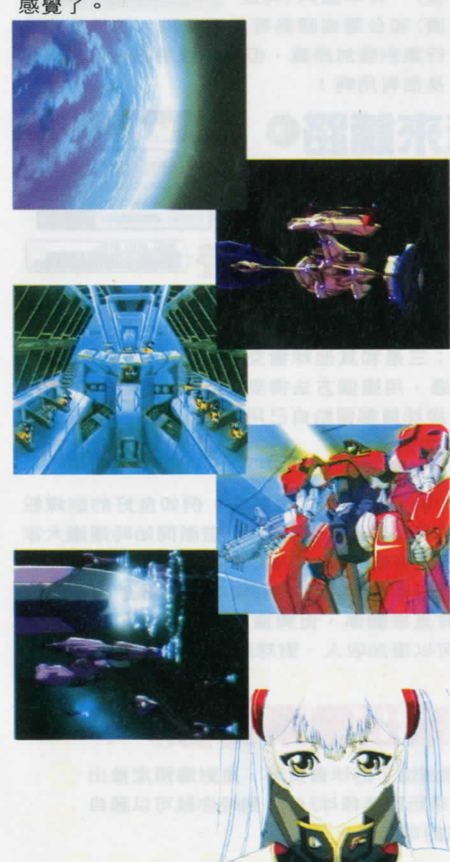
兼備FREE SYTLE及ALPEN兩種滑雪板的性能，是最適合初心者使用的類型。



TEXT BY MS

機動戰艦NADESICO

大和美女又回來了！！！



DC	製造商：角川書店／ESP
	發售日：發售中　售價：6800日圓
	容量：GD-ROM
AVG/MEM	

前言

曾在103期筆者已為大家介簡介紹過此遊戲，不知道你又記不記得今作會是個怎麼樣的遊戲呢？現在就為大家詳細說明一下。假若大家有看過《機動戰艦NADESICO》這套動畫，應該知道在這艘戰艦上的人會是個怎麼樣的人，試想下若有一天你成為艦上的一份子，不，應說成為這艘戰艦的艦長才對，你又會怎樣面對每一刻所發生的事呢？現在就有這個機會讓你嘗試一下，成為NADESICO的感覺了。

今次故事說甚麼？



DC版的《機動戰艦NADESICO》故事發生於所有系列之後，即是由最初的電視版，然後是SS版的《機動戰艦NADESICO》，接着是在日本上映的劇場版，最後的就是DC版的故事。

在西曆2201年，就在機動戰艦NADESICO C將稱為「火星之後繼者」的集團鎮壓之後，身為機動戰艦NADESICO B艦長候補生的你，成為新艦長之後連同一群近戰用的機械人在宇宙區域內進行訓練，就在一次迎訓練航行中遇上來歷不明的艦隊，並與其交戰，事後受到聯邦軍的指示，到達月球調查他們的來歷，就這樣新的戰鬥開始了。



遊戲流程

整個遊戲由9個STAGE和23個MISSION來構成，途中除了加插不少動畫來作陪襯外，還有其他Random Battle，可說是多采多姿。基本上遊戲模式可分為三種，分別是「作戰MAP模式」、「ADVENTURE模式」及「戰鬥MAP模式」，其流程如下表。



Adventure模式



「Adventure模式」分為兩種，一是利用「休假」指令進入的Adventure模式，另一是在Event進行時強行進入的Adventure模式，玩者在這兩種模式中均可在艦上自由行動，並利用這點時間多與艦上的人溝通，從而增加她(他)們的相性值或IFS值(即精神狀況)，只要這精神狀況的數值越高，他們在戰場上的戰鬥能力就越強。此外，只要玩者達到一定的條件，就能以「限定」這指令來進行特殊Event。



作戰MAP模式



NADESICO可在「作戰MAP模式」內移動，當敵人在戰艦附近時雷達就會自動查到敵人的位置，在NADESICO移動途中，更可以為戰艦作修理或其他機體裝上武器的事務，從而作下次戰鬥的準備，還有一點很重要的，就是只有這個時候才可以記錄遊戲進度，所以千萬別忘記SAVE啊！



戰鬥MAP模式



當遇上敵人時遊戲便會進入戰鬥畫面，遊戲的形式就會變成以SLG來進行，而且更是用全3D來表示，從而令到遊戲更加迫真。在戰鬥開始時，艦上的人分別會向玩者說出作戰意見，然後由玩者決定選擇那一種方式作戰，雖然在戰鬥時會因戰況不同而改變作戰方式，但這會影響在戰鬥時NADESICO的行動指令，玩者要小心選擇。另外、NADESICO更可使出「連攜」技，這種技是因應玩者所使用的行動指令而發動，由於發動條件很有規律，所以要靠玩者自己尋找了。



TEXT：時雨

創造職業棒球會

DC	製造商：SEGA 售價：5800日圓
	發售日：發售中
	容量：GD-ROM
	SLG／1P／MEM

十年內要取得聯賽冠軍！

相信不少讀者都有玩過SS的《J LEAGUE創造職業球會》或《創造職業棒球會》，當看到自己一手一腳經營的球會取得冠軍時，那種滿足感是難以言喻的。現在，DC玩家有機會重溫這份感覺了，因為《創造職業棒球會》剛剛被移植至DC上。雖然棒球在香港不是主流運動，熟悉棒球的人亦不多，但透過這遊戲，很快你就會學到許多有關棒球的知識，不久你可以變成棒球專家！



開始遊戲

首先，玩者要選擇自己喜愛的球隊，你可以從「中央聯盟（セ・リーグ）」或「太平洋聯盟（パ・リーグ）」中十二隊球隊裏挑選一隊，作為自己球隊的骨幹。不過如果玩者喜歡的話，可以連球隊的名稱也改掉！接着，玩者要決定球隊秘書的人選，遊戲內有6位各有不同專長的秘書小姐可供選擇，幫助玩者處理繁忙的業務。然後，玩者要從全日本1202個都市中選擇球隊的主場地點，不過要注意主場的人口、經濟力和門票收益是息息相關的，而降雨量則會影響球賽進行是否順利。



徹底改革球隊成員！



DC版其中一個特徵，就是遊戲開始時的「TEAM EDIT」。玩者要用手頭上的8億日圓在原有的球員中挑選出最初的陣容，其實8億圓只足夠雇用最起碼的成員，因為出名的球員年薪動輒過億！至於其他無法雇用的球員，他們有的會轉會至其他球隊，有的則會乾脆引退，離開棒球界……。玩者如果不懂選擇球員的話，也可以從秘書預先設定好的陣容中挑選。

利用球隊集訓加強戰鬥力！



每年2月，是球隊進行集訓的時候，也是球員大幅提升能力和進行改造的好機會。至於集訓的地點有不用額外花錢的自己球場（但效用和平日的訓練一樣）、日本國內（夠經濟）和台灣或關島等外國地點，前往外國進行集訓雖然昂貴，但當地提供的特殊訓練可是很有用啊！



球季開鑼！

不管球員們練習時多麼厲害，在實際的賽事中發揮不出來的話也是徒然的。作為經營者，必須經常留意球員們的表現，故此觀看球賽可說是玩者的責任。今集《創造職業棒球會》在DC強大的機能協助下，比賽畫面非常細密，視點變化更為豐富，充滿臨場感。雖然在球賽中下指示的應該是教練，但遊戲也容許玩者給球員下達指令。



為球隊的未來鋪路



之前說過最初的8億日圓是不能招攬到足夠人才的，因此如果資金許可，玩者應積極招兵買馬，加強實力。其方法有三：一是發掘新人如高中生和大學生，但這方法只能在季尾時實行；二是雇用外國球手，他們通常都有一定的實力，而且即時就可以作賽，是球季中招攬新人的好方法；三是和其他球會交換球員，互取所需。不過，用這個方法得到的通常都是二線球員（一線球員都留給自己用啦！）對改善球隊的幫助有限。

除了人才外，球隊的設備亦是非常重要的。例如良好的訓練設備可以增加練習的效率（遊戲開始時建議大家不要吝惜一套LEVEL 1裝備），球場太殘舊的話只會趕走客人，影響收入。雖然和球隊沒有直接關係，但興建副業如餐廳和精品店等可以增加收入，對球隊的人氣度亦有幫助。



齊來比試！看誰的球隊最強！



《創造～》系統的一大魅力，是可以拿自己球隊的資料和朋友的球隊進行比賽，今集《創造職業棒球會》更充分利用DC的特長，玩者可以用VMS就可以對戰，免卻了抄PASSWORD的麻煩。如果不嫌電話費貴，你還可以上INTERNET和網上的日本人對戰！

對應《齊來玩職業棒球》！

玩者在這隻遊戲創造了的球會資料，是對應預定推出的DC棒球遊戲《齊來玩職業棒球》的，到時你就可以親自控制自己培訓出來的球員了。

BRIGHTIS

率先介紹體驗版內容

TEXT：神皇

PS	
製造商：SCE	售價：5800日圓
發售日：預定99年10月發售	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ARPG／1P／MEM／對應Dual Shock／對應Pocket Station	

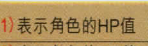
立體畫面的ARPG

這是一隻由SCE推出的新類型ARPG，玩者可以在廣大的版圖中與敵人展開戰鬥，遊戲中所有畫面也是以多邊形表示，務求令玩者可以擁有更佳的視覺效果。



畫面解說





1)表示角色的HP值
2)表示角色的MP值
3)顯示魔石所剩下的光量
4)現時使用中的道具
5)在戰鬥時會顯示出敵人的名稱和HP
6)表示角色現時移動的方向

戰鬥系統

角色主要使用的武器是劍，因此他的招式及連續技也是與劍有關，在版面中當遇到敵人時便會立即展開戰鬥，玩者可以使用各種攻擊技巧去應付。在敵人攻擊玩者時可以使用盾牌防禦，不過要注意只能防禦正面敵人的攻擊，換句話說，就算玩者拿起盾牌防禦，若敵人在你的兩旁或背後攻擊的話是依然會受傷的。



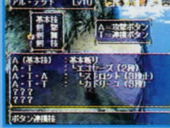


技的SETTING

除了基本技以外，玩者還可以使用劍技、劍舞和劍擊3種必殺技攻擊，只需按START掣進入MENU畫面並選擇劍的ICON便可進行技的SETTING。

劍技	劍舞	劍擊
將方向掣配合×掣一起使用的特殊劍技。	用○掣和×掣按出不同組合的連續技攻擊。	以按緊○掣的秒數來決定出招方式的必殺技。







魔法的SETTING

在RPG的世界內又豈能沒有魔法存在呢？而在這遊戲中使用魔法的條件，是必需先取得咒文之卷物，然後在ITEM中選擇使用便能夠學到。使用魔法是會消耗MP的，而回復的方法除了待時間經過外，還可使用道具立即回復。





PROLOGUE

由敵方的城內逃脱

在這個模式中玩者可以從冒險當中學到很多遊戲的基本知識如操作方法或機關的用途等，可稱得上是初次接觸這遊戲的朋友的入門模式，而玩者只需在20分鐘限制時間內，從敵人的城內逃脱便能完成目的。



TRIAL

「空之遺跡」探索行動

PROLOGUE的場地設置在室內迷宮中，而TRIAL則剛好相反，玩者可以自由自在地在廣大的版圖裏進行冒險，不過亦因如此，玩者需要經常查看地圖確認自己的位置才不致迷失方向。至於這個模式的目的十分簡單，玩者要在20分鐘限制時間內由起點到達「空之遺跡」，然後將內部的敵人打倒抵達頂層便可。沿途會有很多魔族的怪獸阻礙玩者前進，不過戰鬥與否玩者則可以自由選擇，筆者建議大家如非必要便選擇逃走，因玩者只有20分鐘的時間，必需好好把握。





OMAKE

在每一層的迷宮內都會有一塊石碑，在上面刻了一條問題，玩者需要根據其內容在迷宮中冒險，達成要求後便可進入下一層。在這裏玩者會遇到很多強勁的敵人，除了要擊倒他們外，最重要的解開各層的題目。





TEXT：MARKS

DC 製造商：SEGA　發售日：9月30日
售價：6800日圓
容量：GD-ROM
SLG/2P/MEM



J LEAGUE創造職業球會

邁向全勝賽果，成為第一球會！

自從SEGA在SATURN上推出讓玩者感受做足球教練樂趣和育成出最強球隊的《創造職業球會》1、2集之後，這個名字已被很多玩者所熟識，而SEGA亦終於在9月30日在Dreamcast上推出這系列的最新作。DC版的《創造職業球會》不單將畫面的質素提高，而今集更會將這遊戲進化至最完美的系統，使玩者的自由度變得更大。





足球陣形

在今次的Dreamcast版《創造職業球會》裏，善用每個球員的特獨能力固然重要，但球隊的比賽陣形亦都重要，因為這會影響球員的能力能否完全發揮，所以陣形將會由前作的6種增加至今集的8種，而增加的陣形就是著重防守的5—4—1和壓倒性中場支配力的3—6—1。另外前作每個球隊陣形只會有A、B兩種選擇，而製造人員為了讓玩者有更多自由度，亦會增加至6種。



戰術

由於前作只有攻擊和守備兩種戰術選擇，而今集就會有「攻擊系戰術」、「中盤守備」、「DF Type」與及各種的微細設定，而令遊戲和真實足球中的戰術更加接近。在新加入的「攻擊系戰術」裏，將會有邊線攻擊等以球隊能力及合作的近代足球戰術，而可選擇的戰術共有五種。「DF Type」(後衛配置種類)將會有「LINE」(橫列)、「LIBERO」(自由人)、「SWEEPER」(清道夫)三種後防類型選擇，而SWEEPER就是在DF LINE後面配置再加一人，而作為防守的重點。在「中盤守備」就在敵方進攻時便可中場開始攔截對手，而它NORMAL和ZONE PRESS兩種。





TEAM練習

TEAM練習的作用是將整隊球隊的全體戰術和比賽陣形中的連繫強化。這種練習雖然沒有個人練習的針對性能力訓練，但可以令球隊得到平衡的強化。不過TEAM練習亦能夠以TEAM隊形、戰術、持久力、爆發力等進行整體性的針對強化。





練習



Dreamcast版《創造職業球會》中，練習方面仍然和前作同樣會以體力、技術、戰術和休養的不斷交替，來編織出球隊的練習日程表，而今集將會以月為每次練習的單位。不過每個月都會分成8個練習MENU，來進行細緻的球員育成，這樣練習日程表便可同時進行TEAM和個人練習，而只要玩者設定完畢，電腦便會自動進行每次練習。

個人練習



個人練習的作用是將球員能力不足或需要特意提升的地方作重點強化。這種練習能夠針對不同位置球員的需要訓練之外，令其熟練度和個人能力提升。玩者可以以讓球員的能力得到平衡，這是TEAM練習難以顧及的地方。



將足球搬上INTERNET？



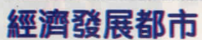
SEGA今次將會利用Dreamcast的NETWORK功能讓玩者進行NETWORK對戰。玩者只要留意《創造職業球會》的網頁便知道大型比賽和其他最新情報，以及比賽的結果等等，而在指定期間舉行大型比賽時，將自己的球隊DATA進行上載(UP LOAD)便可參加。除此之外，更可以下載大賽優勝球隊的DATA，或交換玩者之間的情報，不過現在還未清楚香港能否使用這個NETWORK對戰功能。

投資與發展



前作的投資只是進行街的投資將都市由小都市變成大都市，不過今集的根據地投資就會改變成經濟、住宅、運動和交通四個項目。不同項目的投資除了會需要不同的投資金額之外，根據地的發展方向就會隨之改變，而對球會的影響亦會同時改變，之後都市便演變成「經濟發展都市」、「環境發展都市」、「運動發展都市」、「住宅發展都市」。





經濟發展都市



住宅發展都市

與J1球隊對決？



遊戲開始時，玩者球隊亦會和前作同樣由J 2的聯賽開始，需要在練習途中與11隊球隊(包括競爭對手)進行44場比賽，最後必須取得頭1或2名進身至J 1聯賽，不過如果取得第三名以下就會GAME OVER。J1聯賽中當然會有各位所熟識的磐田山葉、柏市日立、名古屋八鯨、清水心跳等J1球隊，但連續兩年取得11位以下的最終成績，球隊便會降回J2聯賽，而如何避免就要看看玩者的實力了。



如何設定球隊？



在遊戲之前，和前作同樣設定屬於自己球會的名稱等必須DATA。今集《創造職業球會》的吉祥人物共有11款，而球會名稱亦有54種之多，但由於球會名稱都會不同的意思，所以選擇名稱後亦等於已選擇了吉祥人物。當然自己球會的球衣亦需要親自挑選，球衣除了有12款之外，而每件球衣都有4種不同的顏色，即共48款。















Text By：神皇

製造商：WARP　售價：6800日圓
發售日：99年11月18日
容量：GD-ROM×4
A-RPG／VMS／對應MODEM



D2 最新影像公開！

令萬千Dreamcast機主望穿秋水，發售日一再延遲的名作《D之食卓2》，終於都鐵定在今年的秋季發售。能夠玩到《D2》的日子即將到臨，而且其使用GD-ROM的數量也決定了，沒料到竟然會是4隻GD，單是聲音的資料就收錄了3個小時以上，再加上豐富的遊戲內容，相信大家必定要拭目以待。而筆者剛巧收到由日本寄來、收錄了《D2》最新遊戲畫面的錄影帶，試問筆者又怎能夠將它獨佔呢？現在就立即和大家一齊分享吧！



觀看的視點



在通常的移動畫面中，玩者都是以第三身的視點來觀看，當LAURA進入木屋或密室之類的房間時則會轉為主觀視點，這種做法的好處是，玩者可以更加清楚和細緻地查看房間內的物件或擺設等，因為遊戲中有很多道具也是收藏在這些地方內，玩者緊記要細心調查啊！



因應不同的情況而使用不同的武器

現時已經知道在遊戲中最少有5種武器可供玩者使用，

SUB MACHINE GUN

開始遊戲時LAURA持有的基本武器，並無彈數限制（唔知點解），不過當子彈用盡時卻需要時間Reload。

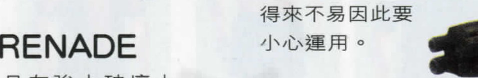


HANDGUN

擁有紅外線瞄準功能但沒有連射性的手槍，有彈數限制，攻擊力頗高。

SHOTGUN

威力強勁的武器，只需一發子彈便能令敵人身受重傷，不過子彈得來不易因此要小心運用。



GRENADE

具有強大破壞力的炸彈，將它投向敵人便能引爆，可對敵人造成嚴重的傷害。



SNIPER RIFLE

PSG1類型的手槍，能夠攻擊遠距離的敵人，操作感等等與最初的武器不同，卻不能稱得上是「強」的武器。



充滿迫力的戰鬥畫面

在遇上敵人後，玩者可以將視點由原來的第三身轉為主觀方式（這是必需的動作，因為玩者只能在主觀模式下作出攻擊），令玩者仿如置身現場一般，使到戰鬥時的氣氛更加刺激和緊張。而且在這樣的情況下，無論是敵人的外型或移動方式，甚至是攻擊模式和弱點也能夠清楚地觀察，有助增加臨場感。



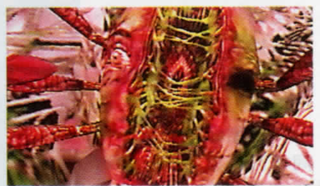


頭兩名BOSS型態公開

Boss 1

LAURA最初遇到的Boss級敵人，在LAURA進入墜落的飛機艙內調查時出現。它會伸出觸手捉住LAURA，並且從口中吐出泡沫攻擊。





Boss 2

在飛機失事的現場附近，有一具屍體伏在雪地上，當LAURA上前準備進行調查時，屍體竟突然移動，並變成怪物攻擊LAURA。





用來表示體力的生命之焰

LAURA的HP（體力）是以數值再加上燃燒的火焰來表示，當體力處於最高數值時火焰會是紅色，在受到傷害後火焰則會由紅轉橙、最後轉為綠色，這樣玩者便能對LAURA的體力狀況一目瞭然。



TEXT：MARKS



烙印戰士 BERSERK

格斯對抗因果律之運命

三浦建太郎所繪畫的漫畫《烙印戰士BERSERK》(「ベルセルク」日文名稱)終於遊戲化了，而製造商為了表現出格斯那樣豪邁的戰鬥方法，以及將原作的陰沉氣氛，所以將會在Dreamcast上推出這遊戲。遊戲的故事將會由「蝕」發生之後開始，而故事內容則與原作無關的原創故事—為了尋找行蹤不明的卡思嘉，以及向『神之手』報仇，格斯就開始了化成「黑色劍士」以斬龍劍狩獵魔物與使徒的旅程。

DC 製造商：ASCII　發售日：99年年尾
售價：未定
容量：GD-ROM
1P/MEM



最新遊戲地點

由於《BERSERK》的故事會遍及不同的地方，如：城鎮、森林等，所以玩者將會在進行遊戲時見到格斯身處在街道、懸崖、村落、山洞、地下室、以及森林等等的地方，以一人之力砍殺眾多的魔物，不過需要小心其的地形，好像在森林時，通道會比較狹窄，難以移動來重組攻擊，以及容易被魔物前後夾擊。



犧牲者



在遊戲中出現的魔物其實大部份都是無辜的村民，因為他們被是一種好像植物根部的奇怪的生物所寄生，令到被寄生的村民變得凶暴，而使這種奇病發生的就是伝説之植物—「Mandola golia」。這種生物本應無害的，但當被寄生者受到相當的憎惡和敵意就會變得凶暴，而長出像植物根部的觸鬚就他們的特徵，現在已發表了四款魔物，包括右手、頭部、腹部及頭兼左手。

格斯攻擊

格斯的攻擊除了那把以重量砍殺敵人的大劍(鈍而闊)—『斬龍劍』之外，其實在蝕之後裝在左手的鋼鐵製義肢亦是格斯主要武器之一。這隻義肢不單是擁有強大威力的大砲，而裝上BOW GUN更可以連續發射箭來攻擊魔物。除此之外，格斯背後亦會藏有數把飛刀，當然這些都是消耗品，用完就沒有的。至於格斯經常使用的斬龍劍，可以分為橫斬、直斬兩種，再加上衝前、跳躍亦會有不同效果，另外橫斬和直斬更可以組合連續斬。不過從畫面看來，武器需要按掣來更換不同的武器。



BAR CIRCLE



在旅程途中，格斯會把憤怒和殺意來抑制對魔物的恐怖感。不過在砍殺魔物時，他會因此憤怒和殺意便會不斷累積，而當憤怒和殺意超越了限界時，格斯就會突然變成原作那樣邪惡的面孔，而發揮出異常的力量，這便是遊戲中的「BAR CIRCLE MODE」。進入這個模式的格斯不會受到任何傷害之餘，攻擊威力和運動能力亦會提升。

格斯

他就是烙印戰士的主角。原本是傭兵的他被魔之神「神之手」燃起了報復心，因為神之手令格斯的朋友、格里弗斯的信賴、像家人的同伴、心愛的人等重要的東西成為各種魔物的食物。他手持如人高的大劍，裝上內藏大砲的左手義肢。為了討伐與魔有關的人，而在各地遊歷。



格里弗斯

雖然身為常勝僱傭兵團—「鷹之團」領袖，但亦都是格斯的朋友。優秀劍技和軍事領導才能，以及俊朗的容貌都集合於他身上。少年時，在機緣巧合之間從占卜婆婆手中得到紅色「霸王之卵」，而運命令他導向轉身為神之手的其中一人「PHAMTO」，成為格斯與魔物戰鬥的原因。





TEXT：一輝

電腦戰機VITUAL ON ORATORIO TANGARAM DREAMCAST版續報！

前言



《VIRTUAL ON》這名字相信大家也聽過了，當中機械人流暢的動作、仔細的設定，實在令人無話可說。而其續篇《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》(以下簡稱《VOOT》)推出後，其畫面質素之高只能以「令人目定口呆」來形容，可惜，香港有購入此作的機鋪實在少之又少。未幾，廠方又決定把她移植至機能更強勁的DC上，那香港的玩家有福了。而在103期的《遊戲誌》內，本刊早已為大家介紹過有關此遊戲的資料，今期我們將送上更多的資料。



DC版以《VER.5.4》為藍本

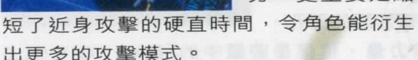
上次已提及過DC版將以《VER.5.4》為藍本，但大家知道甚麼是《VER5.4》嗎？其實《VOOT》在街機上曾推出過幾個修正版本，包括《VER5.2》及《VER5.4》，其中《VER5.4》的修正地方包括平衡各機體在性能上的差距、及修正各種攻擊的威力，雖然只作一些細微的調整，但已令整體戰術有所改變，亦令到遊戲刺激性倍增。



CHECK POINT ONE-大幅提高近身攻擊的性能



今集最大的改動之一就是大幅提高近身攻擊的性能，其中所有近身攻擊和QUICK STEP後的CANCEL能力將大為提高，同時增加了前衝的移動速度、迴旋能力，更重要是縮短了近身攻擊的硬直時間，令角色能衍生出更多的攻擊模式。





CHECK POINT TWO-大幅調低遠程武器（如導彈）的破壞力

由於前作導彈的誘導性能及攻擊力太強，令玩者往往太依賴遠程武器，故今集遠程武器的破壞力將大幅調低，令戰鬥更強調近身攻擊，這樣無疑使玩者不能再依賴遠程武器，只好主動作攻擊。同時，亦因為近身攻擊CANCEL能力的提高，玩者將更容易削弱對方的「V-ARMOR」值。





CHECK POINT THREE-V ARMOR將變得更重要

記得在《VER5.2》中引進的「V-ARMOR」系統嗎？以DORDORAY為例，由於其「V-ARMOR」值太高，就算在近距離使用導彈攻擊也不能對它造成分毫傷害。但反過來說，「V-ARMOR」也不是完全無敵，蓋因「V-ARMOR」只有二分一機會可以完全卸去損害，同時每名角色也有一特定招式可以削弱其「V-ARMOR」。而在《VER5.4》中，玩者更可以看見對方的「V-ARMOR」值，由於今集提高了近身攻擊的CANCEL能力，故在戰鬥開始時便應儘量削弱對方的「V-ARMOR」以增強自己優勢。



CHECK POINT FOUR-ROLLING將被刪除



記得在《VER5.2》中，玩者只要把手上兩支操控桿交替作上下移動，某些角色便能作超高速移動，這又稱為「ROLLING」(日文叫「漕き」)。對於一些移動速度較慢的機體來說，這構思本來十分不俗，然而，此技倆只能用於個別角色，對其它角色不公平，同時亦破壞了角色性能的平衡。是以，在《VER5.4》中，這種「ROLLING」技倆將被刪除，取而代之，就如前文一樣，由於加強了前衝的速度及迴旋性能，故玩者也不用太擔心機體移動速度上的不平衡。



DC版追加點



既然把遊戲移植至性能強勁的DC上，廠方當然不能只作「完全移值」便算，在DC版中，首先你會發現角色的多邊形比起街機還要札實，用色亦不遑多讓。此外，DC版還活用了DC的通訊功能，讓大家能在網上對戰。最後，據知DC版還會對應新製的TWIN STICK，讓大家在家中也能感受街機一樣的感覺。



TEXT：一輝





今期同你講女仔！

前言

早在98期的《遊戲誌》內，本刊已為大家介紹過有關該遊戲的資料，然而，由於當時廠方尚未決定確實的推出日期，故所得的資料也有所限，但最近，廠商方面已把推出日期鐵定於10月28日，現距離發售日尚有兩個月時間，那就先讓我們重溫一次故事大綱以及有關其系統罷。



故事內容



話説主角本是一名平凡的高中生，一直以來也與其沒有血緣關係的「妹妹」-「小川希春」一同生活於寧靜的海港小村，某天，希春收到了一封來信，信中內容主要是提及希春的親母尚在人間！這信動搖了希春的內心，本擬親母早已不在的她為了尋找親母的下落，於是獨個兒走進一所古怪的研究所內‥‥另一方面，主角從其好友口中得知希春的下落後，亦走向這所古怪的研究所(海洋研究所)，展開其尋妹之旅。

系統確認

首先，遊戲的目的是要玩者帶領一班女孩脱離研究所，當中玩者須到處探險才可找到女孩的下落。一般而言，在探險途中玩者須到處查看，配合遊戲的「D.S.R.」(DIRECT SEARCH REACTION)系統，玩者無論把ICON指向那一處也有反應，無疑這令探險刺激性大為提高。另外，在探險途中玩者會遇上各種陷耕，與其它AVG不同，縱使玩者使陷耕解決後，電腦亦會因你剛才表現而給予「大成功」、「成功」及「失敗」三種評分，留意這對日後故事分岐有很大影響。這便是「T.D.S.」(TRAP DEVERGENT SYSTEM)系統。同時，畫面上方通常也會顯示遊戲時間(綠色的)，時間會隨玩者移動而流逝，注意是人物的位置亦會因時間不同而有所分別。除了一般時間顯示外，有時遇上陷耕時遊戲會進入限時狀態，而畫面上方的時間顯示也會轉為紅色(有TIME LIMIT字樣顯示)，留意在限時內若不能把陷耕解決，不僅對日後故事分岐有影響，甚至會導致女角的死亡！大家必須多加留意。最後，則是影響彼此好感度的「感情值」。6位女角中，那一位會成為玩者的另一半？







EVENT畫面大特寫及人物性格分析

遊戲中每當進入特定EVENT時，畫面上便會出現人物大特寫畫面。另外，雖然早前本刊已為大家介紹過遊戲中6名女角的資料，但今次則連同其EVENT畫面及對話內容剖釋其性格，而對象則首先集中其中三名女角。

高野玲子，今年24歲。全身充滿成熟女人韻味的她是一名優秀的海洋開發研究員，也許太剛愎自用，常常覺得不須要同伴，玲子對於他人總是抱有很大戒心，旁人實在很難接近她。



對白分析：「何以你這樣粗暴‥‥」從她以上的對話，可見她不喜説話，甚至只要寥寥數字便交代自己感覺‥‥她用了「粗暴」這字眼，難成主角對她做過甚麼不成？

笠原美澄，今年21歲。一位充滿陽光氣息的女孩，無論對任何人也能打開説話匣子，本身是研究所的職員。從EVENT畫面看來，她應該身處倉庫內，但何以她面上竟掛上一絲幽怨，是甚麼奪去了她的笑容？





對白分析：「應該怎麼説?我‥‥其實甚麼也幫不上‥‥」從説話內容已得知，縱然她充滿一臉陽光氣息，但實際上她對自己還是沒有信心，在冒險旅途上她可會幫助玩者嗎？

穗高由月，今年16歲。從外表所見，她屬於文靜少女一類，與希春同是高校2年生，成績優異。此外，她更是學校水泳部成員，甚至是全國記錄保持者！這實在教人看不出，外表柔弱的她竟是文武雙全的少女。



對白分析：「『沒有辦法』、經常説『沒有辦法』這句話的人，根本只是欺哄自己‥‥」也許她的説話與她的外表一樣，予人一份柔弱的感覺，令人誤會她沒有解決事情的能力，而事實上，她是一個「待人以寬，待己以嚴」的人。

Text By：神皇



DC	製造商：KONAMI 售價：5800日圓　發售日：99年9月30日 容量：GD-ROM×2 記憶：2 BLOCKS~ AVG／1P／VMS

任性桃天使2完全版

KONAMI人氣美少女系列作重現DC

KONAMI推出的互動式動畫遊戲續作

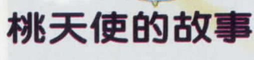
透過遊戲光碟來欣賞動畫這個全新嘗試，就是互動式動畫。在故事的進行途中，玩者可以進行選項，藉此讓故事的發展產生變化，簡單來説就是含有AVG的要素的動畫。活用了DC高性能的高品質影像，還有在此遊戲才能享受到的互動式動畫，你是否也想來體驗一下呢！？

DC版的新元素

基本上這遊戲是移植自PlayStation，不過卻加入了PlayStation版中未曾收錄過、共長5分鐘的原創動畫場面，令到動畫的總時間達到65分鐘以上，另外為了將動畫質素達到OVA的水準，今次在Play Back時會以每秒30格重現在大家眼前(「1」是24格)，務求令大家有更高的視覺享受。



桃天使的故事



舞台是個被稱為「平聖」——鬼怪四處流竄，劍與科學共存的時代。從桃子裡誕生的桃姬正煩惱着自己出生的祕密。她在某一日聽到了身世與自己相似，名叫弱竹的少女的事，心裡想「如果見到她的話，或許就能明白什麼」的桃姬，於是與主角一起踏上了旅程。途中與狗、雉、猿吉相會，並繼續朝都市旅行的桃姬，看到了某個有趣的報告，內容是由於皇國的寶物「龍之眼」被弱竹手下的惡鬼所奪，因而開始募集征鬼伐隊。在正義感和想與弱竹見面的理由下，桃姬也跟著加入了征伐隊…。



登場角色介紹

主角

8月6日出生／15歲／A型
166cm／53kg
CV：緒方惠美

桃姬青梅竹馬的兒時玩伴，是一名魔術與陰陽道的專家，擅長使用攻擊系咒文。性格比較文靜，平時不甚顯眼但為人相當努力，最近與桃姬的關係產生了微妙的變化。

桃姬（桃天使）

3月3日出生／15歲／A型
159cm／46kg／B83 W58 H85
CV：桑島法子

為了尋找自己出生秘密而展開冒險旅程，擁有強烈的正義感和一流的運動能力。利用神刀白桃丸和本身的潛在力量，可在戰鬥中變身為桃天使。



御犬

11月10日出生／15歲／B型
158cm／47kg／B85 W57 H87
CV：白鳥由里

性格樂天、做事我行我素的人，正因如此令到身周的人可以放鬆心情，但有時卻會説出一些愚蠢的話。擅長回復魔法，不過在必要時亦會使用攻擊魔法。

雉女

8月31日出生／16歲／O型
167cm／51kg／B92 W59 H90
CV：田田田田 田田

是桃姬一行人裏面專門負責製造麻煩的人。喜歡美少年，因為看上主角而加入成為同伴，興趣是唱卡拉OK和收集各式各樣的皮鞭。(××女皇？)

猿吉

年齡不詳／O型
230cm
CV：上田祐司

全身穿着堅固盔甲的神秘人，擁有深不可測的力量，擅長使用武器戰鬥。在身體的各個位置都收藏着武器，雖然言行野性粗暴，但對女性卻十分害怕。(女性恐懼症？)



TEXT: IKI

Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ2

DC	製造商：NECイソターチャネル
	發售日：2000年1月27日預定
	容量：GD-ROM　記憶：未定 售價：未定
	AVG/ 1P/ MEM

前言

星野明日香、安達妙子、綾崎若菜、森井夏穗、杉原真奈美‥‥這一連串名字令你聯想到甚麼？「女GAME」？不錯，其實她們就是SLG作品《SENTIMENTAL GRAFFITI》(台譯「青澀寶貝」)內的角色，記得前作在SATURN推出時，由於人設出色、系統親切及故事感人而獲得玩者一致好評，之後推出中文電腦版更令熱潮推上高峰。而自從廠商方面宣佈在DC推出其續篇後，本刊亦曾第一時間刊登有關資料，今期本刊將繼續報導遊戲的資料。

命運！少女！續集！

衝擊的OPENING

如大家所見，OP中各人聚首一堂，然而各人面上均沒有笑容，但見她們面上只有落寞落泊的神色，因為她們正在參加一個喪禮-前作主角的喪禮！心愛的人死了，她們當然難過，而這「難過」亦正是本作的主題及目的。基本上，遊戲正式開始時間是喪禮兩年後的4月，就時間方面，這絕對承接了上集的結局。





本集主角的立場

首先，本集主角是一名夢想成為攝影師的大學生，由於偶然在鏡頭下捕攝了那班神情落寞的女孩，於是便邂逅了遊戲中的女角。由於她們的心扉因愛人的離去而再次緊閉，玩者便要幫助她們再次站起來，擺脫以往的枷鎖，重新投入新的戀愛中。另外，由於本集主角與眾女角之前是互不認識，不如前作主角自小與她們青梅竹馬，有深厚的感情根基，故主角的立場可謂十分不利。加上眾女角對前作主角的懷念，是以前作主角可說是今集主角的最大敵人。

12名女孩的去向

前作中12名女孩分別住在全國各地，但在今集中，各人也有自己的理由而聚首於東京這片傷心地，但到底她們是否為了懷念故人而逗留此地？

澤渡ほのか

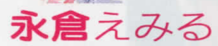
性格敦厚的她，一向怯於和男孩子説話，她是前作主角的女朋友。一向喜歡馬的她在今集已是大學獸醫部學生。

安達妙子



一向甚懂照顧別人的妙子，自小幫忙打理家頭細務，因而學得一手好廚藝，高中畢業後便繼續幫忙打理家務。

永倉えみる



這位女孩的最大特色便是每句話也加上「愛美琉」式的語尾，高中畢業後她竟跑去雜誌社當記者。

星野明日香



對潮流十分敏感的明日香，早在中學時期已參加過清華選美會，今集明日香已晉身藝能界，成為新人偶像。

保阪美由紀

最討厭穿和服的美由紀，敢於挑戰新事物，記得前作主角與她一起祈求考試合格，現如願以償考進東京美術大學。

山本るりか



爽朗是她的特色，由於這樣她擁有很多朋友，十分討厭説慌，今集她將以短期大學生身份登場。

綾崎若菜

出身於傳統之家，富有古典氣質，待人接物十分溫柔。高中畢業後選擇了護士學生之路。

森井夏穗



運動健將一名，十分喜歡賽跑，高中時隸屬校內田徑部，在今集中將以體育大學學生身份出場。

杉原真奈美

身體纖弱，高中時代更因患病而經常請假。個性消極保守，高中畢業後的出路如何？實在教人擔心。

七瀨優



帶點神秘氣質的少女，喜歡幻想及獨處。今集已是短大生的她，可否如前作般與主角展開流星雨奇緣。

松岡千惠





一名只會在喜歡的人面前唱情歌的少女，如今前作主角死了，她又會否在今集主角面前唱情歌？現在她仍活躍於樂隊演唱。

遠籐晶



自小學習小提琴的晶，現在已加入小提琴樂團，當時與前作主角一起練習的情景，將長留她心中‥‥

TEXT BY神皇

LANGRISSER MILLENNIUM

DC
製造商：MASIYA　售價：未定
發售日：預定99年秋季發售
容量：GD-ROM　記憶：未定
SRPG／1P／VMS

千年之戰即將展開

繼續為大家介紹這隻著名SRPG，新一集《夢幻模擬戰 千年時代》的最新情報。

每位主角都有不同的故事

在開始時選擇不同的主角進行遊戲，也會令故事發展有很大的分別，因為這遊戲所採用的「FREE SCENARIO」系統，會令各個主角擁有不同的身份與地位，而且國家的據點和國力也會截然不同。隨着故事發展，玩家要面對更多決擇，亦即表示會有很多支線，因此故事絕不會出現平鋪直敘的情況，單是要體驗5位主角的故事也要花掉相當的時間，相信這絕對會是個超抵玩的作品。





相性和姻緣

遊戲中將會有100名以上的神劍士登場，他們各自都有一小段故事，有的彼此是戀人，因此特別投緣，或者是父親的世仇及其子的關係。這些只是一部分的例子，總之彼此間的人際關係有很多種，從這些神劍士的故事裏面，玩者便能感到遊戲的深奧之處。







■君主和神劍之間，有所謂相性的存在，而其相性的背景又是如何呢？



■說得失敗的話，彼此之間的相性會變差也說不定？

同伴介紹



依莎里露・阿布達古(イサレル・アブダーク)

美詩拉(MISLA)宗教國的僧兵，直屬君主露瑪蒂的部下。性格文靜而且忍耐力強，曾經完成過很多困難的任務。由於他對宗教極其認真和敬虔的關係，因此對於能夠體現教義的露瑪蒂(LUMATIE)深深佩服。

些藍・達爾圖(セラン・ディード)

商業國家鮮(CHIN)國的傭兵，喜歡裝模作樣的英俊少年。他做事敷衍了事不甚可靠，對待君主尼(NEI)依然不分尊卑地使用同等的語氣相談，不過因為他的劍術超群是一個可靠的戰士，所以才被允許這樣做。

阿魯達姆・古拉爾(アルダム・クライン)

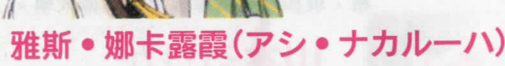
由先皇年代已效忠於塞拉姆(SALEM)國的大臣，當德(TAJ)被選為國王的時候，他是第一個遵從先皇遺志並立即行君臣之禮的人。由於他是一名武術家，因此為人重情重義，而且即使面對比他位高權重的人也勇於進言。

顧娜狄・斯霞(グラディ・シンハ)

獸人族的女戰士，正如她的外表一樣，是一個性格豪快而且「男仔頭」的人。若然她運用強壯的身體使出全力一擊的話，即使連最強壯的男戰士未必能夠抵擋，至於她現時追隨擁有神劍的密莎(MASA)之原因則不明。

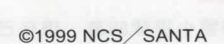
莉・馬奧斯(リン・マオシン)

頭腦清晰而且樣貌美麗的天才軍師，為了追隨德(TAJ)而孤身前往他退治盜賊的地方等待。另外，她具有我行我素和喜歡發呆的性格，不過這些卻與她的能力完全無關。



雅斯・娜卡露霞(アシ・ナカルーハ)

這位外表楚楚可憐的少女是域德魯(VIEDERN)國的貴族子弟，為了追隨薩隆(SALLUNE)她不惜放下身為女子的身份，手持利劍穿上盔甲成為騎士。性格專一做事一心一意，為了薩隆即使犧牲自己也不會計較。

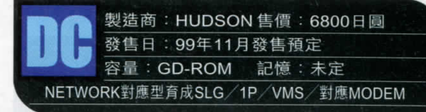


TEXT：神皇

SUPER PRODUCER目標是藝能界







當大家年紀還小的時候(不是說你們老！)，可曾想過將來長大成人之後要當明星呢？(曾幾何時筆者連發夢都在想)其實要成為明星，除了本身要擁有優厚條件和肯努力付出之外，出色的音樂監製也是不可或缺的！雖然現在筆者的明星夢已破碎，但大家又可曾想像若由自己來當一個音樂監製，又能否將旗下的歌手成功捧紅呢？若各位也有這種想法的話，便應試試這遊戲了。

遊戲內共有多位監製可供玩者使用，以下為大家介紹一下他們的背景吧！

以培育出天皇天后為目標

REIKO

Age：32歲
Sex：女
Genre：BALLAD

日本藉美國人，做監製已有十年之久。三年前辭去父親在美國經營的唱片公司，回到日本並創立自己的LABEL，現在她專門從事發掘新人和為他們監製的工作。她是一名單身的女強人，若周遭的男性犯錯她會毫不容情地責罵，但出奇地卻是個寂寞的人，偶爾也有流淚的柔弱一面。

SOMEYA HAJIME

Age：48歲
Sex：男
Genre：演歌

在某間唱片公司工作的受薪監製，擅長宣傳工作，由於具有在任何情況下都不退讓的性格，因而成功地捧紅了幾個演歌的歌手。為了要求電台播放旗下歌手的歌曲，曾經試過在一年內每個星期無間斷地前往電台工作，他負責宣傳演歌已經有25年，性格與演歌一樣也是充滿義理和人情。

BOSS KELLY

Age：55歲
Sex：男
Genre：REGGAE

本來是街頭音樂家，之後當過俱樂部歌手，最後才達到現在超一流歌手的地位，因此歷盡音樂界的甜酸苦辣。他的結他技巧之高令人有同時聆聽4人演奏的錯覺，不過最近忙於培育新人，所以放棄了多個個人演奏的機會，平常最大的享受是去俱樂部表演。

KOGURO TETSUJI

Age：35歲
Sex：男
Genre：POPS

過去曾經是某樂隊的成員，現在轉做監製，所以他在音樂界有很長的工作經驗，最擅長的類型是跳舞流行音樂。他旗下的年輕女歌手經常可以取得過百萬的銷量，是一位有名有實、能夠反映時代的No.1監製。

KIDA TAKESHI

Age：32歲
Sex：男
Genre：POPS，ROCK

最擅長創作能引起年輕人共鳴、有內涵的歌曲，他的才能不單只在音樂方面，對於藝術和影像亦有非常深厚的造藝，曾經當過電影導演，他第一套執導的電影是已經表現出他的天份。

TACHIBANA SUSUMU

Age：30歲
Sex：男
Genre：無

某家電影製作商的太子爺，利用他的人際關係而開始了自稱的監製工作，不過卻有名無實，晚上經常駕駛法拉利，流連於六本木(紅燈區)夜夜笙歌，過着典型的二世祖生活。和他有關的計劃未曾試過成功，所有員工都只當他傻瓜。

OKUNO KAZUMI

Age：31歲
Sex：女
Genre：ROCK

原本是一隊ROCK BAND的LEADER和VOCAL，自從做了歌手的監製之後，就開始自己彈結他和作曲，性格好像一個大家姐，十分照顧新人，另外具有爽朗和不喜歡輸給男性的性格，令到她易於與人相處。

AKI

Age：29歲
Sex：女
Genre：BOSSANOVA

是一個身兼節目製作公司、OUTLET製品輸入代理店和賽車女郎三間公司的社長，對她來說做監製只是一份兼職，不過亦由於她這種從容的態度，令到她經常可以製作出受歡迎的歌曲。最近沉醉於BOSSANOVA，想捧一個實力派的歌手。

真實的EVENT

就好像真實的藝能界一樣，遊戲中亦都有很多事件會影響歌手的受歡迎程度，玩者必需將它們解決才可令歌手順利「上位」，以下為大家介紹一些有機會發生的EVENT，好讓大家有所準備。



LIVE
當歌手現場演繹你創作的歌曲時發生的EVENT，不過能否令全場爆滿就要視乎身為監製的你的實力了。



TV演出
當歌手能夠在電視出現演出，就表示已經踏出成為大明星的第一步。



紅白歌合戰
年末例行的節目，每一位歌手都夢想能在節目內演出，正因如此要出場是需要相當的實力。



RECORD大賞
頒獎給全年最高銷量唱片的EVENT，只有最紅的歌手才可以得到的証明書。



GOLD DISC
當旗下歌手推出的唱片達到某銷量時便會發生這個EVENT，相信這亦能証明自己是超級監製的地位。



雜誌特集
當歌手受歡迎的時候，便會由雜誌INTERVIEW再上一級，得到雜誌為他做一輯個人特集。





CD售罄
當歌曲、潮流和時機都配合得天衣無縫的時候就會發生這個EVENT，不過亦有可能是因為出貨量太少所致。



國民榮譽賞
當自己付出的努力和實力能夠取得大眾認同的時候(晉身為天皇天后)，就會發生這個EVENT。

TEXT：IKI

花組對戰COLUMNS 2

SAKURA入侵DC第一彈！

DC 製造商：SEGA
發售日：1999年12月予定　售價：未定
容量：GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
PZL／MEM／對應VMS／對應網絡功能

前言

《SAKURA大戰》系列絕對算得上是SS的「皇牌作品」，除了兩集的SLG作品外，SS在後期亦發表了一套名為《花組對戰COLUMNS》的PUZZLE作品，遊戲方法以世嘉昔日名作《COLUMNS》(落下方塊)為藍本，配以《櫻大戰》的人物，結果也有不俗的反應。相信身為DC機主的你，也十分渴望廠商能在DC上推出新一集《櫻大戰》罷！現在，廠方真的推出DC版的《櫻大戰》，雖然只是PUZZLE作品續篇《花組對戰COLUMNS 2》，但總算一解眾《櫻》迷的相

前作模式全部健在！

前作中各種模式在本作中也會全數保留下來，包括「單人戰」，今集能選出一名拍擋，難道能夠兩人同時出戰？而「對戰」則以「COLUMNS」形式決鬥，寶石消去時有「攻擊」及「防禦」兩種特徵。另外，前作詼諧搞笑「灰姑娘模式」亦會保留下去，不知今集公演的舞台劇是甚麼？至於今集的「故事模式」，當中亦帶有很重AVG成份，期待今集各人展開的故事。


◆前作中各種模式也會保留下來。

NEW！！作戰戰略選擇

從畫面所見，在人物選擇的同時，大家可清楚看見「風」、「林」、「火」、「山」4個文字，這種作戰策略可是出自於《櫻大戰2》啊！雖然暫時詳細資料不明，但據知4種不同屬性的戰術對於「時寶石」落在敵方的數目是有影響的。故此，今集的對戰將更具戰略性，情況變得更緊湊。


◆不知「風林火山」有甚麼用？

NEW！！對應網上對戰

看來DC遊戲對應上網功能已成了一種趨勢，今集的《花組對戰COLUMNS 2》亦活用了DC的通信功能，玩者可透過INTERNET和日本全國各地的《花戰》FANS進行網上對戰，不知能否如《SF ZERO 3》般能DOWNLOAD日本高手的資料，如果真的做到就PERFECT了！



◆不知能否DOWNLOAD日本玩家的資料？(圖為《櫻大戰》的BBS)

NEW！！新人物參戰

既然是新一集，當然有新人物加入，除了前作的花組角色外，新人物暫時所知已有《櫻大戰2》的利尼及織姬，期待更多新人物的加入。



TEXT：一輝

MARIONETTE COMPANY

他與「她」的故事！？

DC 製造商：MICROCABIN
發售日：1999年10月予定　售價：未定
容量：GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
AVG／MEM／對應VMS

前言

大家有否夢想過一天能與一名女性機械人展開同居生活？(編按：‥‥)在這隻《MARIONETTE COMPANY》內，玩者因偶然機會下發現了一台壞了的機械人(MARIONETTE)，在經過半年的修理後，玩者便正式與「她」展開同居生活。遊戲過程中，玩者須為MARIONETTE設計及補給各種配件，以維持其機能。


◆玩者與「她」會展開同居生活。

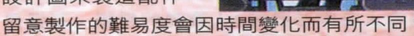
1)打聽情報

首先玩者須取得到各種配件的情報，玩者可找光沙聽取有關設計配件組合的情報。留意不同配件所須的材料也會有所不同。

2)ELEMENT

打聽完情報，當然是要購入配件組合的材料(ELEMENT)，留意主角手頭上的「銀兩」，若不夠錢購入材料，更可能要當兼職呢！

如何為MARIONETTE組合配件



3)設計配件藍圖

購入配件組合的材料後，玩者便開始設計配件組合的藍圖，根據從光沙處取得的情報，設計合適的配件。

4)配件的組合

在完成設計配件藍圖的步驟後，玩者接下來要做的，是依據設計圖來製造配件，留意製作的難易度會因時間變化而有所不同。

5)配件完成

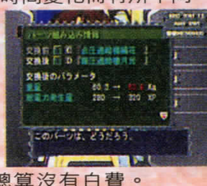


完成製作過程後，玩者當然是把配件組合嵌入MARIONETTE身上，留意每種配件所對應的身體部份也是不同。



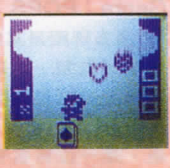
6)組合完成

完成所有裝嵌過程後，整個工序也大公告成，MARIONETTE的整體能力也會有所提昇，玩者的心機也總算沒有白費。



SCOOP！！！對應VMS

雖然遊戲整體表現跟PS版相若，但今次DC版的靈魂所在卻是能夠對應VMS，其MINIGAME的名稱也確定了，這名為「はーとふるCATCH」的遊戲主要是要玩者接住不斷從畫面掉下來的「心」，而這些「心」是會增遊戲玩者的持金額。


◆對應VMS是DC版的靈魂所在。



TEXT BY MS

WILD ARMS 2nd IGNITION



公開！！序章故事

PS
製造商：SCEI　售價：6800日圓
發售日：9月2日預定
容量：CD-ROM×2
RPG　MEM

前言

早在102期《遊戲誌》中，筆者已為大家簡單介紹過有關《WILD ARMS 2nd IGNITION》的遊戲背景、世界觀以及三位主角。而現在距離遊戲推出的日子，絕不超過十日，為了讓玩家對它有更深入的了解，在今期將會送上此遊戲的系統以及三位主角的序章故事。

OPENING MOVIE







遊戲世界

之前已為大家提及過《WILD ARMS 2nd IGNITION》的故事舞台，與前作同名的世界，但是這並不代表是同一的世界，基本上只是兩個平行共存的世界。從已公開的世界地圖來看，這個法魯佳亞與前作的法魯佳亞來比較，兩者的地形都有幾分相似，但無論是怎樣，相信在這個世界的每一個角落都充滿着神秘感。



◆今作的世界地圖

遊戲系統

360度回旋

相信大家都已知道，今作的遊戲畫面將會以3D形式來表示，從而使到玩家有嶄新的感覺，不過玩者可能會擔心，畫面改為3D表示，視點將會是一個問題，不過玩者可以放心，遊戲畫面可以利用L或R掣作360度回旋，這樣就可以清潔看見四周圍的環境是怎樣。




回避戰鬥

與一般RPG同樣，角色們在地圖畫面及迷宮內搜索的時候，均會遇上MONSTER的襲擊，從而展開戰鬥。那麼這個「回避戰鬥」系統是甚麼來的呢？在今作中，每當角色遇上MONSTER來襲時，角色的頭上會有一個「！」表示，這個「！」分為兩種顏色；分別是白色和黑色，白色的「！」代表會有比角色高LV的敵人來襲，相反黑色的「！」代表會有比角色低LV的敵人來襲。

要回避戰鬥就需向比角色低LV的MONSTER動手，只要在黑色「！」出現的1.5秒的時間內，及時按下×掣就可避免與低LV的敵人戰鬥，假若玩者不能及時按下×掣，就會在1.5秒後立即進入戰鬥。白色的「！」又會怎樣？當這表示出現時，就會立即進行戰鬥，而且這戰鬥是絕不能回避啊！



◆黑色「！」的情況時

在1.5秒內按×掣



◆白色「！」的情況時

立即進入戰鬥



FORCE SYSTEM

在過去《WILD ARMS》之所以受到好評，當然不少得其多采多姿的戰鬥系統，而在今作也不例外，它保留了過往的「FORCE SYSTEM」，FORCE SYSTEM即是在角色在戰鬥時儲下來的行動力，只要角色受到傷害或擊中對方都能儲下來，這稱之為「FORCE POINT」(以下簡稱為FP)，FP最高值為100；每25值為一個LV，當FP儲到一個LV的程度時，就能使用Original Power及Force Ability，其威力是比普通攻擊為高。



◆直接攻擊敵人時



◆受到攻擊時



◆FP增加



◆使出Force Ability

Force Ability

與前作一樣，在戰鬥時角色們可以使用Force Ability，只要在戰鬥時儲足夠的FP就可以發動，最低限度需要消耗1個LV的FP(即25點)，不同的LV Force Ability，所使出來的效果各有不同，因為Force Ability除了包含攻擊的指令外，還包含提高角色們的戰鬥能力之指令。



◆可以使出LV 1的Force Ability

Original Power

Original Power是角色們的固有技，它同樣需要FP來發動，但與Force Ability有少許出入，因為它所需要的FP比起Force Ability少，即使FP值未到達LV 1的程度都可以發動，就如主角Ashrey的鎗劍，能發出子彈攻擊敵人，Lirka能使用魔法攻擊等等，而各技分別有不同消耗FP的數值，玩家需要特別注意。





◆只需還點少FP就可以使用Original Power



◆Lirka的魔法攻擊

「ARMS改造」SYSTEM

角色們除了可穿上武器及防具令自己的能力增加外，還有其他方法令到角色們的能力值增加，將角色們的ARMS改造就是其中一個例子。在目前來看Ashrey和Blood手持的武器便能夠進行改造，改造的內容包括「攻擊力」、「命中率」以及「使用次數」，將這三種能力總合就是ARMS LEVEL了。至於改造ARMS的地方就在各村落中的ARM改造店內，而代價當然是金錢啦！



◆這個就是ARM改造店



◆在這兒改造ARM的三大能力

戰鬥ICON簡介



戰鬥
指示角色們與敵人戰鬥。



Auto
由電腦的AI來自動進行戰鬥。



裝備
在戰鬥時更換角色們的裝備。

Original Power
指示角色使出Original Power或Force Ability。

道具
在戰鬥時使用道具。

逃走
指示角色們逃離戰線。

更換
若隊伍多過三人時，就在以在此作出替換。





攻擊
向敵人作出普通的物理攻擊。



Custom Command
指示角色使用MINI ARM。



防衛
指示角色作防彈的姿態。

作成魔法

大家可能會問那麼使用魔法的Lirka又怎能改造ARM呢？其實遊戲中有一個SYSTEM為她而設，那就是「作成魔法」，當玩者在迷宮時拾到一些叫「クレストグラフ」的道具，就可以到魔法作成屋製作新的魔法，與前作的「作成魔法」系統同樣。



◆這兒就是魔法作成屋



◆製作新的魔法

Personal Skill

這是今作的新系統，每當角色提升1個LV時，均會取得相當能力的PS POINT，這些PS POINT就是要玩者到Personal Skill屋內，以PS POINT來學會特殊技能，這技能並不是Original Power或Force Ability的能力，而是其他戰鬥的技能，例如「反擊」、「必殺一擊」、「HP UP」、「Down guard」等等，這對於戰鬥非常有幫助。



◆這兒就是Personal Skill屋



◆學習Personal Skill

序章故事——Ashrey編

身為維持治安的鎗士隊隊員的Ashrey，正為了執行一項任務與隊員一同乘軍車到達枯萎遺跡去，從情報中所知犯人將人質帶進遺跡內，而他們的任務是將人質救出，主角Ashrey獨個兒進入遺跡後發現其中有一位受了傷的鎗士隊隊員，他將小刀交給Ashrey，並教導他如何破開遺跡內的機關，當Ashrey取得小刀後繼續前進(此時已可利用口掣使用Goods——「小刀」)，Ashrey來到遺跡的盡頭，終於發現到犯人和人質，Ashrey運用他的聰明，利用人質分散犯人的注意力，從而打算將犯人一網打盡，不過由於人質過份努力，解開了遺跡內的Guardian之封印，眾人只好立時逃離遺跡，正當Ashrey等人到達遺跡入口時，收到軍隊的命令，要利用大型ARM將遺跡毀滅，Ashrey為了遺跡內的人，便獨個兒向Guardian戰鬥，他以一人的力量打倒Guardian之後，鎗士隊隊長因他違抗命令而要實行處分，雖然Ashrey知道自己的做法沒錯，但甘心接受處分。

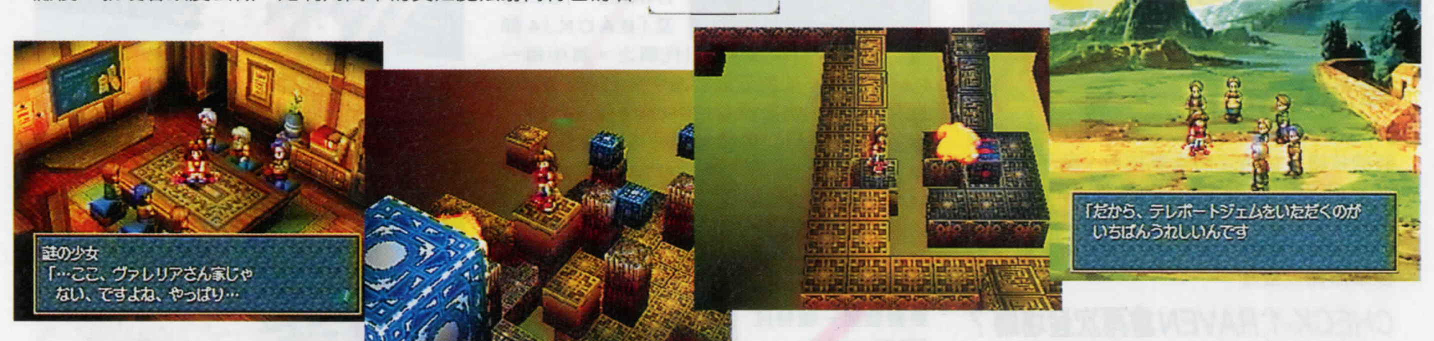

銃士隊所属の青年



序章故事——Lirka編

Lirka因使用空間轉移的魔法失敗，而跌進某村落的一間房子裏，她受到該處的村民優待後，Lirka向村民說出來歷……當然她仍未能完全運用魔法，在一個叫Millennium puzzle的異次元空間內徘徊，當時的她非常害怕，不過受到其姊姊的聲音鼓勵後，就硬着頭皮去做，她利用簡單的炎之魔法射向青色的石磚，從而為自己製作通道前進，她成功將大門前的四塊石磚轉成紅色時，大門就立即打開，而Lirka的修練之旅就這樣完結。當晚Lirka在村上徘徊時，突然有一隻巨獸前來襲擊，村民們均害怕不已，為了保護村上的人，她只好奮勇作戰，將巨獸打倒後的第二天，Lirka再利用空間轉移的魔法到自己的目的地。

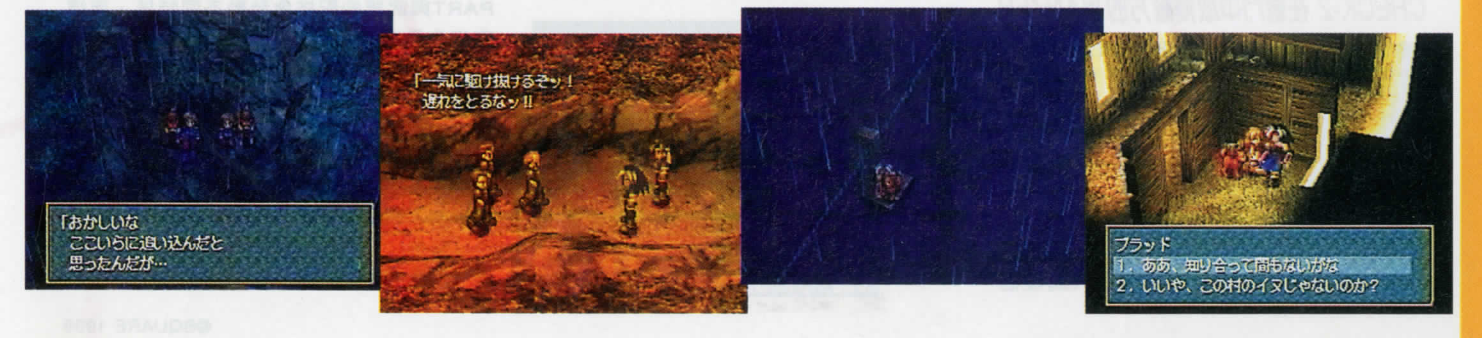

いきなりな魔女っ子



序章故事——Blood編

在五年前，Blood正在山邊的地方逃亡中，由於他個特A級罪犯，所以有不少警衛搜索他的踪跡，為了離開警衛的視線，Blood走進森林裏，在途中他遇上一隻小野狗，並為他帶來了回復道具，他與小狗繼續前進，還在空屋內找到一對靴，穿上後便可以當它作Goods之用，就在離開山區之際，他看見兩位守衛受到巨大怪物襲擊，心地善良的他衝出抵擋，並將其擊倒，可是他換來的卻是渾身是傷，守衛們看見他出手相助，目瞪口呆，Blood乘機離開山區，他來到北岬的西波克村時，其體力已到了極限，幸好受到一位善良的女孩救助，但此時該並不長久，警衛已來到這兒，並將他押回去。


駆け抜ける逃亡者



TEXT：IKI



front mission 3
フロントミッション サード

發售前資料最後確定！

PS 製造商：SQUARE 發售日：1999年9月2日
售價：420圓 容量：CD-ROM
記憶：2~6BLOCK
SLG/對應DUALSHOCK/行貨



前言

相信有購買《聖劍傳說》的玩者，也必定試過隨碟附送的《FRONT MISSION 3》體驗版罷！而相信有試玩過該體驗版的朋友，也會對這隻作品十分期待。屈指算來，現距離發售日還不到兩星期時間，今期我們將對遊戲的戰鬥系統介紹作出總結，並列舉有關登場人物的資料。



戰鬥系統

《FRONT MISSION》系列一向十分強調機師的技術，以特定的攻擊技巧，給予敵人較之平時更大的傷害，這便稱為「SKILL SYSTEM」。在今集戰鬥中，這種「SKILL SYSTEM」亦會保留下來，並承繼了前作的要素而加以改良。

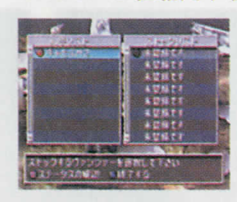
CHECK-1 RAVEN會再次登場嗎？



一直以來，強勁的WANZER（機體）是習得「特技」（SKILL）的最大關鍵，前作中玩者可取得一具名為「RAVEN」的隱藏強力機體，然而在今集中，玩者部隊又有甚麼方法取得各種強力的特技？（前作畫面）



CHECK-2 在戰鬥中取得敵方的WANZER



只要滿足以下特定的條件下：「戰意喪失—投降」、「強制排出—交換座駕」、「強制排出—敵方機師擊破」，敵兵很有可能會進入「戰鬥異常狀態」，完全地放棄了機體後便逃之夭夭，此時，玩者可以選擇擊毀那些無人駕駛的WANZER，反之，你亦可指示自軍的成員登上這些原屬敵方的WANZER。而在完成一個STAGE後，玩者可自行決定是否於STOCK LIST內登錄剛才捕獲的敵方WANZER，而加入了敵方的WANZER後，玩者不但能有彈性地分配戰力，同時更可習得不同種類的「特技」。



CHECK-3 PART與武器的組合



在《FRONT MISSION 3》的設定中，WANZER的身體大概分為「BODY」、「ARM」、「LEG」及「BACK」4部份，每部份均以「PART」代稱之。其中每一PART配以不同的武器會產生發動另一種「特技」的效果。例如WANZER的裝備是「107式強盾」，而「特技」的發動條件是射擊系的「連射」，只要配上MACHINE GUN的話，在戰鬥中除了本身的特技「連射」外，WANZER更會發另一種特技「彈數UP I」。



CHECK-4 電腦登錄次數

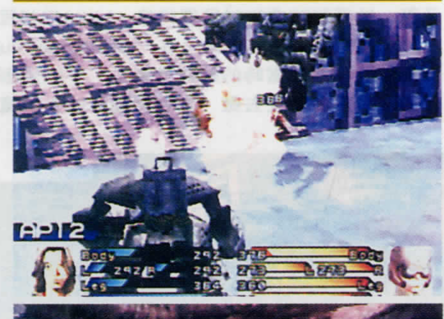
「特技」發動後，WANZER的攻擊力將會大幅提昇，而在戰鬥完結後，玩者是可以將剛才發動的「特技」登錄在電腦上，之後電腦更會以一定確率在戰鬥中自動發動已登錄的「特技」。此外，就如先前所說，每PART配以不同武器也會產生不同的「特技」效果，而且就算轉換了機體，只要電腦上有登錄的資料，新機體在戰鬥中仍會以一定確率自動發動「特技」。最後順提一帶則是有關「特技」的連環發動，首先每種「特技」也會有不同容量，而型號不同的電腦本身搭載的容量亦有所不同，基本上每部電腦也可以同時登錄多種「特技」，換言之，電腦亦有機會於戰鬥中連環發動「特技」，只要閣下登錄的次數夠多夠頻密，連環發動「特技」的機會率亦會比起只登錄一個高出很多。

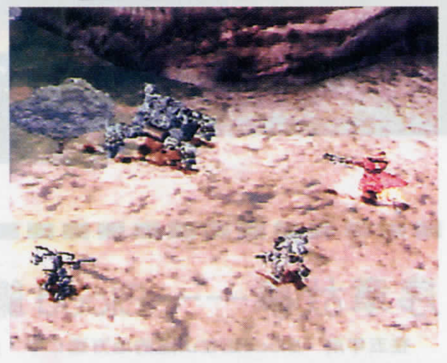




已確認的追加「特技」

技名	效果
DOUBLE SHOOT	兩手持槍發射的連續攻擊。
人間DMG I	把敵方機師擊倒，然後奪取敵方機體。
ARM BREAK	一擊把對方的ARM擊至粉碎。
SHIELD Atk I	發動「盾」來擋格對方攻擊，然後以「盾」進行反擊。
FALL SHOOT	擊中敵方令其AP值減半。
ANTI-DMG80	令攻擊力80以下的攻擊無效化。
敵屬防無效	作出無視敵人屬性防禦的攻擊。
包圍射擊	鄰近己方成員將包圍對手，並一齊向對手攻擊。





如何根據WANZER的類別來分配SKILL？

所謂「知己知彼，百戰百勝」，要在戰場上贏出漂亮一仗，首先要了解自己的實力，調遣軍隊的道理亦然。先前已提及過，機體各PART與武器的配搭會發動不同特技，而這些組合又可歸納出4種類的WANZER。

格鬥系

擅長於近身攻擊，裝備了格鬥武器（當然！），攻擊力高是其最大特點，以先制方式攻擊敵方。然而，由於缺乏遠程攻擊武器，面對敵人長距離攻擊時可謂毫無還擊之力（根本打唔倒），故此必須為這類機體配置一些能提高耐久力的裝備。

必須取得的重要「特技」

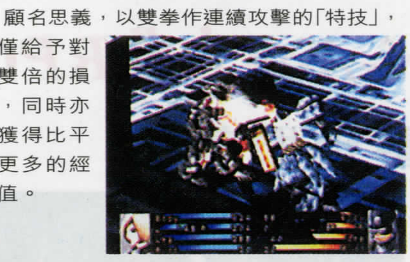
絕對先攻！

只要一發動即可無條件取得先制攻擊權，配合格鬥系機體的強勁攻擊力，隨時給予對手致命損害，然而，當自己受到攻擊時，所受的損害亦為平常的1.4倍。



DOUBLE PUNCH

顧名思義，以雙拳作連續攻擊的「特技」，不僅給予對方雙倍的損害，同時亦可獲得比平時更多的經驗值。



ANTI-BREAK

顧名思義，只要一發動無論面對敵機體怎樣的強勁攻擊，也能令隨時面臨破壞的部件保持在HP1的狀態。



射擊系

手持萊福槍及MACHINE GUN，裝備了重型火力武器的WANZER。雙手持有重火力武器的它雖然擁有很高的攻擊力，但是命中率並不如想像般理想，這是射擊系WANZER的最大弱點。

必須取得的重要「特技」

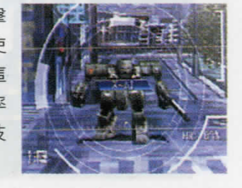
彈UP！

發動後，像MACHINE GUN及SHOT GUN這類連射系武器的發射彈數會增加1.2倍，可說是補足了這系列WANZER發射彈數不足的弊病。



ZOOM！

發動後，畫面上的敵機會ZOOM IN顯示眼前，作用是提昇自己的命中率。這「特技」更切合了近距離射擊系武器的特性，如使用MACHINE GUN這類攻擊力強，命中率低的武器時，這種技倆將更為重要。



遠距離射擊系

通常遠距離射擊系WANZER由於用作遠距離援護射擊，故在其肩上均裝備了導彈及導向引爆線。然而，由於經常攜帶如此重型武器四處走動，它的身體須擁有很高的出力，另外，由於武器的發射彈數有所限制，以致很易出現「彈切」情況，是以必須為它配備一些回復彈藥的ITEM。

必須取得的重要「特技」

熟練3UP

一經發動後，在戰鬥時我方機師的熟練度會因此而大幅提升，對敵方造出遠較平時厲害的損害，另一方面，透過此「特技」，敵方機師的熟練度亦會因此下降。



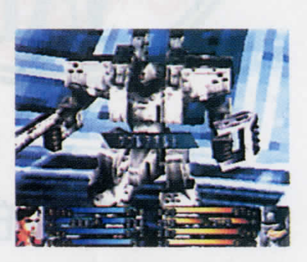
萬能系

與射擊系WANZER相若，萬能系WANZER也是雙手同時持有武器，不同是萬能系WANZER的雙手分別同時持有格鬥系及射擊系兩種武器，故它可算是遠近皆宜的機體。可是，由於其肩上裝備了導彈，故在重量限制上也有一定困難。

必須取得的重要「特技」

DOUBLE ASSAULT

只要在戰鬥中機體的雙手分別同時持有格鬥系及射擊系兩種武器，此「特技」就會自動發動，雙手以兩種不同類型的武器同時對敵人作出連續攻擊，造成絕大攻擊。



登場人物

OCU（OCEAN COMMUNITY UNION）

MAYER EDWARD

年齡：28歲
身高：176CM
體重：65KG
國籍：OCU澳洲
職業：CIU諜報部成員



PHAM LOUYS

年齡：17歲
身高：155CM
體重：45KG
國籍：OCU菲律賓
職業：菲律賓反政府組織成員



新條美穗

年齡：23歲
身高：165CM
體重：57KG
國籍：OCU日本
職業：交通部警察官



大漢中人民共和國

LIU HAI FONG

年齡：32歲
身高：175CM
體重：80KG
國籍：大漢中人民共和國
職業：大漢中人民共和國軍情報部中尉



LAN SHOU HUA

年齡：34歲
身高：182CM
體重：63KG
國籍：大漢中人民共和國
職業：大漢中人民共和國快速反應部隊副隊長





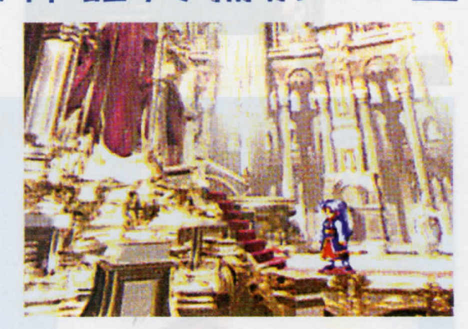
PS
製造商：ENIX
售價：未定　發售日：99年冬發售預定
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM / 對應Dual Shock

TEXT BY 阜林三郎

以北歐神話為基礎的tri-Ace大作RPG

著名的北歐神話人物於PS上重現眼前！

在北歐的神話當中，戰鬥女神Valkyrie的工作便是把死者的靈魂引導往天界，而ENIX及tri-Ace這對鐵三角的新作《Valkyire Profile》，便是以這位女神的神話為骨幹的RPG。





女神縱橫的神界與地上界



《Valkyire Profile》的舞台，分為神界韋哈拿及地上界米多格爾特。

神界韋哈拿，便是以奧汀神為首的艾斯神族所統領的世界。由於奧汀得知「諸神之黃昏」——神界大戰將會降臨，而敵對的華恩神族亦已蠢蠢欲動。於是奧汀便派遣Valkyrie到地上界尋找優秀靈魂，以應付諸神之黃昏的來臨。

相對於光明的神界，地上界米多格爾特顯然是一個黑暗的地方。充滿著戰爭、貧困、疫病，到處都看見污染靈魂的吸血鬼、殭屍、死術師。在戰爭、殺戮與背叛中，人們基本上成了「死亡」的鄰居。Valkyrie來到這裡，除了把靈魂淨化導向神界，更會遇上一些意想不到的事……



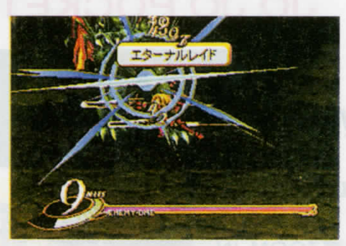
究竟主角Valkyrie是個怎樣的女神？

身為故事主角的Valkyrie，在北歐神話中，是主神奧汀的女兒，主要工作是把戰死英雄的靈魂，引導至奧汀的神殿——韋哈拿神殿。由於Valkyrie本身是個驍勇善戰的女戰神，所以後來Valkyrie亦用作形容善戰的女戰士。



神魂共戰

為找尋優秀的靈魂，Valkyrie便開始聽取地上界瀕死之人的呼喚。當一個人死後，Valkyrie只要趕及迎接那靈魂的話，除了送往神界外，亦可把靈魂説服成為Valkyrie的同伴，共同對付污染靈魂的魔物。而能夠成為同伴的靈魂共有25人，當他們的靈魂得到淨化及成長之後，便可把他們送往神界，成為參與「諸神之黃昏」的戰士，而Valkyrie在這個過程中亦會作出成長。





故事初期出現的靈魂

魯斯奧（ルシオ）

居於一條貧困村莊的少年，由於拯救不到青梅竹馬的朋友兼失去了生命，令他感到非常的傷痛。



米路天娜（メルティーナ）

年輕的天才宮殿魔法師，為了追求更高深的魔法知識，一直很希望前往韋哈拿。



遊戲流程

1.耳聽：Valkyrie能夠聽到將死的人靈魂的呼叫，聽到聲音的話便要立刻前往，免得被靈魂走失。

↓

2.迎接靈魂：在遇上的靈魂中，會出現一些對Valkyrie有敵意的，説服他們成為同伴，亦是Valkyrie其中一個工作。

↓

3.與污染靈魂者戰鬥：身為淨化靈魂的Valkyrie，對付天敵的污染靈魂者是必要的，這也是讓身為同伴的靈魂們成長的方法。

↓

4.轉送神界：把成長了同伴送往神界韋哈拿作勇士，而在何時轉送則是由Valkyrie的意志所決定。送往神界後，玩者不能再操作該靈魂。

↓

5.在神界中活躍：送到神界的靈魂，會因應其能力而活躍於不同的地方。

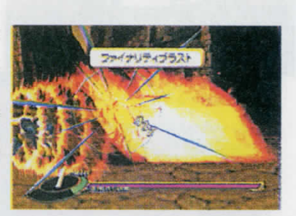
↓

6.得知自身的存在：靈魂的表現，將會影響到Valkyrie的成長，直到神界戰爭結束為止。

不分先後的戰鬥系統



一般戰鬥系統中，人物作戰的先後通常都不太受玩者的控制。不過在《Valkyrie Profile》中，玩者可利用按鈕的次數及次序，自由組合人物作戰的次序。而在四人的隊伍中，每個人物可利用三種攻擊技，即是隊員間的組合最少也有12種。再加上攻擊技本身可由玩者自由設定，組合的變化可説是無限制。





攻擊組合參考例

○──人物1　×──人物2
□──人物3　△──Valkyrie
○×□△
人物1(第一段)→人物2(第一段)→人物3(第一段)→Valkyrie(第一段)
○○○
人物1(第一段)→人物1(第二段)→人物3(第三段)
□×□△
人物3(第一段)→人物2(第一段)→人物3(第二段)→Valkyrie(第三段)

TEXT: KOTARO



PS	
製造商：CAPCOM	發售日：10月14日
價格：$358	容量：CD-ROM
記憶：BLOCK數未定	
FIG 1~2P MEM 對應PocketStation 對應DUAL SHOCK	

DC	
製造商：CAPCOM	發售日：今秋預定
價格：未定	容量：GD-ROM
記憶：BLOCK數未定	
FIG 1~2P MEM 對應ARCADE STICK 對應VGA 對應震動PACK	

JO JO POCKET

記憶：BLOCK數未定
MINI GAME MEM

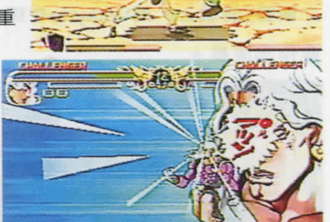
JO JO奇妙冒險

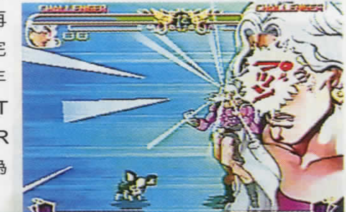
延期多時！PlayStation《JO JO奇妙冒險》發售日決定！！



由《週刊少年JUMP》極受歡迎的連載漫畫，演化而成的對戰格鬥作品《JO JO奇妙冒險》，遊戲甫於日本方面推出，就經已獲到出乎意料的超高評價，而且更在業務用版本推出短短一個月以後，迅即發表移植至PlayStation之上，成為本年度家庭用部門話題性最高的作品。

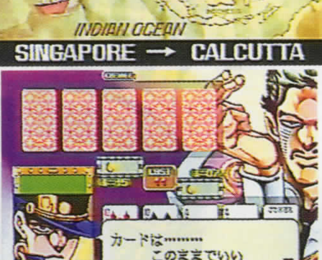
然而，在完全沒有任何擴充硬件輔助底下，採用平面機能方面較弱的PlayStation移植以CP-SYSTEM III開發的遊戲，對於CAPCOM來說可謂一個極大的挑戰。為了能夠造到「完全移植」的效果，CAPCOM精妙地巧用PlayStation的半透明運算機能，取代遊戲中既大量而複雜的人物和STAND動態，加上刪減ZOOM IN-ZOOM OUT的擴大縮小效果，令到遊戲對於容量的負荷也大為降低，重現同畫面內兩名角色和STAND混戰的系統亦不再是難事，而且完成度還要比去年的《STREET FIGHTER ZERO 3》更為出色！





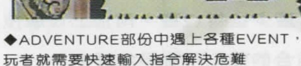
奇妙冒險！「SUPER STORY MODE」

重現第三部整個故事過程的PlayStation原創模式「SUPER STORY MODE」，與原作同樣，遊戲主要圍繞承太郎等人由日本到埃及開羅討伐宿敵DIO的旅程，其中承太郎等人(玩者)需要擊退於世界各地旅途上，DIO派出的替身使者，以抵達埃及開羅「DIO之館」作為目標，將「JO JO第三部」世界完全忠實和強烈地描寫下來，其中各話(EPISODE)的主角，均按照原作同樣發展，換言之，各話分配操作的角色也會不盡相同。

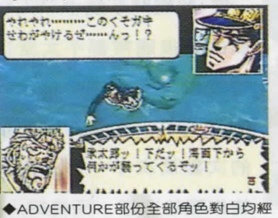


既然稱得上為SUPER STORY MODE，那麼，未曾於業務用版本中登場的替身使者，當然也會在此模式中全部總動員登場！不過由於部份環境和內容採用對戰格鬥表現的話可能會比較困難，所以在旅途上，刺客會以各種不同的遊戲方式和EVENT(QUICK TIMER BATTLE)挑戰玩者，重現原作中的各段情節和著名場面，務求令到玩者可以再次體驗承太郎一行人的旅途軌跡。

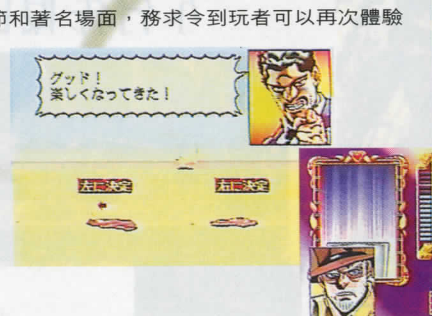




◆ADVENTURE部份中遇上各種EVENT，玩者就需要快速輸入指令解決危難



◆ADVENTURE部份全部角色對白均經過重新配音，令玩者猶如欣賞第三部的整個故事過程

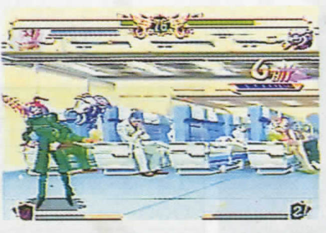


◆除了早前公布的「TRUMP」和「GLASS & COIN」之外，就連原作中一些極之微細的情節，SUPER STORY MODE也會一絲不苟地以MINI GAME形式再次重現

「對戰格鬥」部門

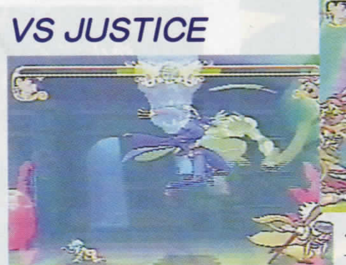
VS TOWER OF GRAY





◆承太郎一行人等前往埃及途中，在飛機上受到昆蟲型STAND「TOWER OF GRAY」襲擊……

VS JUSTICE

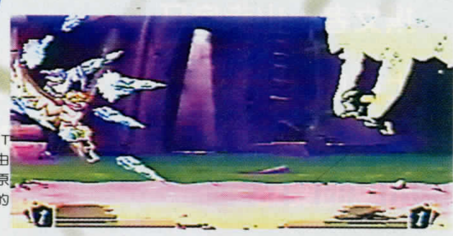




◆能夠操縱STAND「JUSTICE」，在LOBBY中一直守候JOSEPH JOESTAR來臨的替身使者「黏冶婆」

※以上記事內容及畫面仍屬開發中PlayStation版本

VS HORUS神



◆埃及九榮神之一的「PET SHOP」，本體是隼，持有自由操縱和改變冰形態的能力，原作中與先頭進入「DIO之館」的IGGY發生戰鬥

「MINI GAME」部門

VS STRENGTH



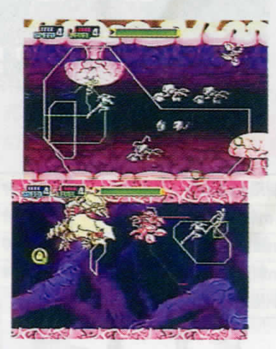
在原作中，承太郎一干人等乘坐的貨物船，原是高智慧的替身使者ORANG-UTAN（人猿）之STAND「STRENGTH」的巨大化和實在感形態。其中ORANG-UTAN能於貨物船（畫面）內神出鬼沒地自由移動，更會投擲鐵管作出攻擊和脅持船上無辜的乘客，所以要把牠捕捉，就必需要以拳頭和「星之白金」，通過游標狙擊牠和截擊牠投出的鐵管。

VS SUN



本名不詳的替身使者，操縱能夠放出灼熱光線和隱藏於沙漠中的STAND「SUN」，其中眾人需要利用位於畫面右以下的鏡之倒映，找出沙漠（畫面）中存在不同的地方，然後以投石直接擊倒刺客。

VS LOVERS

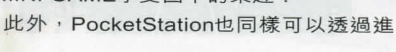


超微細的STAND「LOVERS」潛入JOSEPH JOESTAR的腦中進行破壞，JEAN PIERRE POLNAREFF和花京院典明以縮小化的「銀之戰車」和「法皇之綠」，深入營救，其中「法皇之綠」主要負責張開「法皇之結界」和「EMERALD SPLASH」作為防衛、捕捉，以及攻擊替身，至於「銀之戰車」則以「MILLION SPIT」擊破對手。

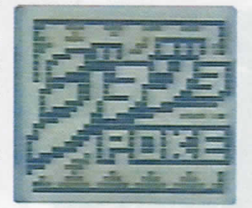
謎之存在？「JO JO ABILITY」

在SUPER STORY MODE中，只要與不同的替身使者進行戰鬥，就可以取得經驗值「JO JO ABILITY」，假如在對戰中以SUPER COMBO FINISH刺客，或者以高速擊倒刺客達成特殊BONUS的條件，亦都可以取得更高的JO JO ABILITY，不過至於JO JO ABILITY會否與之前《STREET FIGHTER ZERO 3》中「ISM-PLUS」同樣能夠提昇角色的能力，在現階段則未有任何明確的情報。





公開！對應PocketStation《JO JO POCKET》

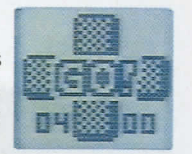


與「SUPER STORY MODE」同樣，主要以承太郎等人從日本到埃及開羅討伐DIO之旅作為中心，在遊戲開始時，電腦會隨機選出敵方的替身使者向玩者作出挑戰，透過六種不同的MINI GAME來決定勝負，當然，玩者亦都可以因應自己的喜好，選擇單體進行MINI GAME享受箇中的樂趣！

此外，PocketStation也同樣可以透過進行MINI GAME取得「JO JO ABILITY」（SUPER STORY MODE儲存的JO JO ABILITY，能夠DOWN LOAD至PocketStation內啟動其中的隱藏要素），令到玩者能於家中以外繼續進行儲存，不過至於隱藏要素到底是甚麼？則請各位密切留意日後的續報。以下就讓我們為大家介紹一下以主角承太郎等人的特徵和STAND作為題材的PocketStation作品《JO JO POCKET》中六種有趣的MINI GAME吧！



【揭開TAROT！】



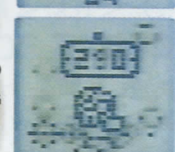
電腦以不規則的方式揭開數張TAROT CARDS（塔羅牌），而MUHAMMAD AVDOL就必需要牢記電腦曾經揭開過的TAROT CARDS次序，然後重覆順序揭開。

【找出COFFEE味！】



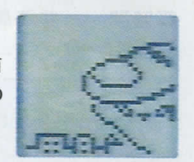
以IGGY觀察與牢記兩片普通和一片咖啡味香口膠SHUFFLE的過程，從而找出有咖啡味的一片香口膠。

【啊…POLNAREFF！！】



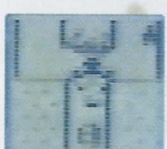
以「銀之戰車」配合BGM（BACK GROUND MUSIC）刺破跌下硬幣的RHYTHM TIMING GAME，合共收錄四首BGM。

【SPEED！】



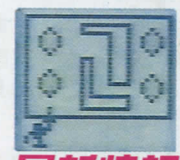
利用「星之白金」最高速度和準繩度的能力，捕捉極速突進穿過瞄準器的超微細敵方STAND「LOVERS」。

【走吧！JOSEPH】



利用JOSEPH JOESTAR進行的「疾走JUMP GAME」，其中在拾取道具的同時，也需要利用跳躍迴避各式各樣阻礙前進的敵人和障礙物，以到達終點為目標。

【INDIA'S ARM】



在不能與牆壁發生任何接觸的情況底下，以「法皇之綠」的手臂，依照指示順序收集全部於版面中的EMERALD（純綠寶石）。

Dc版本《JO JO奇妙冒險》最新情報

除了上述關於PlayStation版本《JO JO奇妙冒險》的最新情報之外，公布移植已久的Dreamcast版本，亦都已經在早前宣布預定今年秋季發售，而且與PlayStation版本最大分別的地方，就是以完全移植今年秋季才正式推出的最新改良版本《JO JO奇妙冒險 給未來之遺產》和經已於去年年末推出的《JO JO奇妙冒險》兩個業務用版本作為目標，換言之，遊戲會同時收錄兩個作品，務求令大家能夠再一次體驗業務用版本的臨場感。





◆業務用最新改良版本《JO JO奇妙冒險 給未來之遺產》除了追加兩名原創角色HOL HORSE、ANUBIS神二刀流JEAN PIERRE POLNAREFF，以及於前作中不能使用的VANILLA ICE之外，更加入一個SURVIVAL形式的評價模式「CHALLENGE MODE」（以上仍屬業務用版本開發中畫面）



N64	
製造商	TAITO
售價	5800日圓／9800日圓(附聲音辨識系統套裝)
發售日	發售中
容量	256 M

SLG／MEM／對應震動Pack／對應VRS／對應電車GO！64專用控制台

撰文者：山寺良牙

上期簡單的就N64版《電車GO！64》的問題作出解釋，今期則會簡略說明新路線所出場的要點。

警告：若現在看本文的讀者可以於每站均停至0 cm、全站定通、或是能取得超過300秒完成遊戲的話，此文可不用看。

<<<北陸路線>>>

ほくほく線485系／485系3000番台特急はくたか

路段：直津江→六日町

難度：中級☆☆

解說：路線與ほくほく線681系是完全一樣，唯分別就是列車的行駕時間、一些路牌指令與出現時間會有所分別。

注意地方

路段	注意點
うらがわら→虫川大杉	約850 m的制限125 km/h取消
まつだい→十日町	約660 m的改為制限115 km/h
美佐島→魚沼丘陵	約100 m的改為制限120 km/h
魚沼丘陵→六日町	制限125 km/h取消



485系
直流・交流50Hz.60Hz3電源方式特急型電車
内装、塗色がリニューアルされている。





<<<東北路線>>>

奧羽本線701系

路段：秋田→大曲　　難度：中級☆☆☆

解說：路線與秋田新幹線E3系こまち是一樣，但所行駛的是秋田新幹線鄰線的各站停車版。

注意地方

路段	注意點
秋田→四ッ小屋	約1720 m制限30 km/h
秋田→四ッ小屋	約790 m→692 m Section路段
四ッ小屋→和田	開車後制限45 km/h
和田→大張野	開車後制限45 km/h
大張野→羽後境	約940 m隱藏響號
羽後境→峰吉川	開車後制限45 km/h
羽後境→峰吉川	約1350 m制限70 km/h
羽後境→峰吉川	約970 m隱藏響號
羽後境→峰吉川	約960 m制限80 km/h
刈和野→神宮寺	開車後制限45 km/h
神宮寺→大曲	開車後制限45 km/h
神宮寺→大曲	約1005 m隱藏響號
神宮寺→大曲	約560 m→460 m Section路段
神宮寺→大曲	約220 m制限45 km/h



701系
東北地方で活躍する交流近郊型電車。
ワンマン運転に対応、耐寒耐雪構造。



東北・秋田新幹線E3系こまち

路段：大曲→盛岡　　難度：中級☆☆

解說：秋田新幹線E3系こまち的另一路段，加上秋田→大曲的一段，秋田新幹線的「非新幹線專用路段」便可以看過了！

注意地方

路段	注意點
大曲→北大曲	開車穩藏響號
大曲→北大曲	約950 m制限55 km/h
大曲→北大曲	約850 m制限85 km/h
鑓見內→羽後長野	約350 m隱藏響號
鶯野→角館	約560 m隱藏響號
鶯野→角館	約190 m制限75 km/h
神代→刺巻	約1735 m制限90 km/h
神代→刺巻	約1360 m→1320 m Section路段
神代→刺巻	約560 m隱藏響號
刺巻→田沢湖	約800 m隱藏響號
刺巻→田沢湖	約500 m隱藏響號
刺巻→田沢湖	約200 m制限75 km/h
田沢湖→赤渕	約2850 m隱藏響號
田沢湖→赤渕	約255 m隱藏響號
春木場→雫石	約625 m隱藏響號
大釜→盛岡	約600 m→530 m Section路段
盛岡	若停到0 m會附加連結新幹線列車遊戲



E3系
アルミ合金製の車体で4M1Tの編成を組む。
東京側のE311には分割併合装置を搭載。



田沢湖線701系5000番台

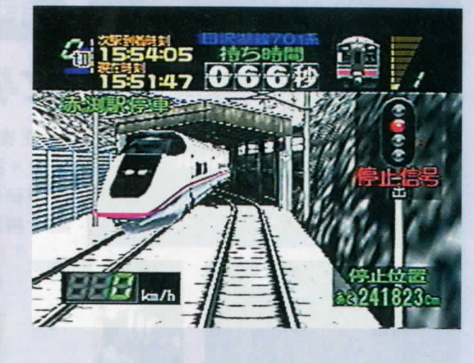
路段：田沢湖—盛岡　難度：中級☆☆☆

解說：路線差不多等於秋田新幹線E3系こまち，田沢湖至盛岡一段，但有部份指示會有分別。

注意地方

路段	注意點
田沢湖→赤渕	約3170 m隱藏響號
田沢湖→赤渕	約2970 m減速70 km/h
田沢湖→赤渕	約2660 m注意45 km/h
田沢湖→赤渕	約2415 m停車板前停車
田沢湖→赤渕	約255 m隱藏響號
春木場→雫石	約625 m隱藏響號
雫石→小岩井	約845 m隱藏響號
小岩井→大釜	約690 m隱藏響號
大釜→盛岡	約970 m隱藏響號
大釜→盛岡	約717 m→648 m Section路段


701系5000番台
標準軌用軽量ボルスタレス台車を履く5000番台。外見上の特徴はシングルアームパンタ。



<<<關東路線>>>

京浜東北線209系

路段：横浜—品川　難度：中級☆☆☆

解說：初代《電車GO！》的京濱東北線209系的掉頭版本，不過實際上有很多點是不同的。

注意地方

路段	注意點
横浜→東神奈川	約320 m制限75 km/h
鶴見→川崎	約1498 m隱藏響號
川崎→蒲田	約1900 m隱藏響號
川崎→蒲田	約535 m制限60 km/h


209系
直流通勤型電車。大量生産をコンセプトに従来の概念にとらわれない革新的手法が多く用いられた。



山手線205系

路段：東京—新宿　難度：上級☆☆☆☆

解說：同是初代《電車GO！》的山手線205系的掉頭版本，而且再加多三個車站。

注意地方

路段	注意點
浜松町→田町	約260 m制限60 km/h
大崎→五反田	約590 m隱藏響號
渋谷→原宿	約620 m隱藏響號
渋谷→原宿	約120 m制限65 km/h
代々木→新宿	制限65 km/h



205系
直流通勤型電車。界磁添加励磁制御を採用。山手線6扉サハ204にはカラー液晶ディスプレイ装備。

<<<關西路線>>>

東海道線207系1000番台、201系、223系1000番台、221系

路段：大阪—神戸

難度：中級☆☆☆(207系、223系)、上級☆☆☆☆(201系、221系)

解說：可說是初代《電車GO！》的東海道本線221系的延長版本，207系和201系為各站停車「普通」版本，全線共停14車站，兩車型的不同分別在於其減速力與最高速度；另223系和221系此為部份停車「快速」版本，全線共停7車站，兩車型分別在於最高速度，特別是221系，鑑於其最高速度關係，若停車時間有所差錯，要取得「定通」便不容易。


207系1000番台
直流通勤型電車。ステンレス合金のワイドボディ。1インバーターで1電動機を制御する構成。

注意地方

路段	注意點
大阪→塚本	約530 m隱藏響號
立花→甲子園口	約470 m隱藏響號
西ノ宮→芦屋	約805 m隱藏響號
西ノ宮→芦屋	約470 m隱藏響號
元町→神戸	約330 m制限60 km/h



Text By 阜林三郎



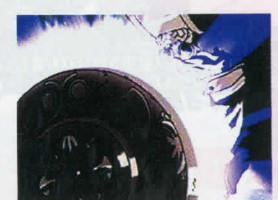
事隔十年，鬥神大武會再次展開……

故事大綱

PS	
製造商：TAKARA	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
FIG / MEM / 對應ANALOG手掣	

在表面光明的世界中，一直存在著一個黑暗的格鬥大會。這個被稱為「鬥神大武會」的格鬥大會，由於主辦的神秘組織瓦解而停止了。10年後，「鬥神大武會」正如傳言一樣再次出現，參加者集合成三人一組，再次展開激烈的戰鬥……






遊戲基本模式

遊戲本身可說是混合了《鬥神傳》與《The King Of Fighters》，故事模式以隊制形式進行，玩者以三人一組出戰，擊敗另外兩支可選用的隊伍後，便會與主辦者的隊伍對戰。根據所選擇的隊伍及主角人物的不同，故事的劇情亦會有所變化。







除了故事模式外，還有10個模式讓玩者選擇：

TIME ATTACK MODE——單人時間賽，以一個人物打倒所有12個人物的總時間為挑戰目的的模式，結果可記錄於記憶咭中。



TEAM TIME ATTACK MODE——隊制時間賽，以打敗所隊伍的總時間為記錄的模式，結果與TIME ATTACK MODE同樣可記錄於記憶咭。



VS MODE——對戰模式，除了選擇人物外，亦可調節操作的難易度，對戰以2回合形式進行。



TEAM VS MODE——隊制對戰模式，基本與VS MODE相同，而選擇的人物則是以隊為單位。



SURVIVAL MODE——以一份體力與電腦派出的對手對戰的模式。



PRACTICE MODE——練習模式，可在此練習必殺技，連續技等。



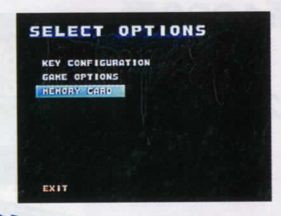
MINI GAME MODE——遊戲中的小遊戲，共有7個，隨著遊戲累積的時間出現。



DATABASE MODE——觀看遊戲中所有記錄，以及各人物的設定資料、原畫等的模式。



OPTION MODE——調節遊戲難度，按鈕操作及遊戲一些特殊設定的模式。



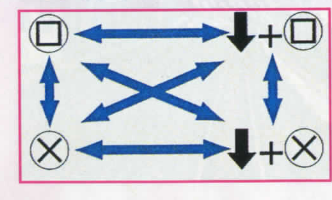
GOODS MODE——以特定條件完成遊戲後出現的模式，與電腦進行有限制條件的對戰，勝出後會獲得特別的武器或人物顏色。

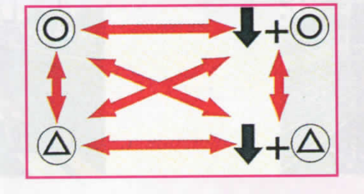


遊戲的特殊系統

鬥神流技

「鬥神流技」本身其實是CANCEL連續技，不過同一組連續技中最多可使出五種不同的攻擊。





鬼神降臨

當畫面下方的OVERDRIVE棒儲滿時，只要同時按下□△×○便會發動「鬼神降臨」，之後人物的攻擊及防守力都會提高，並會保持在可使用秘傳必殺技的狀態，不過體力會高速消耗，另外餘下時間到09時不能發動。



基本人物招表

所有按鈕是以基本設定及人物向右時計算。

FEN BAREFOOT



必殺技	
FIRELESS SHARK	空中↓↘→+□或△
LONG VACATION	→↓↘+□或△
CAPTAIN SILVER	↓↘→+□或△
FIRE BOHEMIAN	↓↙←+□或△
WILD FANK	→↘↓↙←↖↑↗+△
究極寶技	
SKY BOHEMIAN	↓↘→↓↘→+○
WIND BOHEMIAN	↓↘→↓↘→+△
秘傳必殺技	
戰鬥吧！WOLFY	→→+△

LANCELOT LAKEKNIGHT

必殺技	
FLOWER REVOLUTION	←↙↓↘→+□或△
ROSE HARRICAN	→↘↓↙←+□或△
ROSA CINENSIS	→↓↘+□或△
CRECENT MOON	空中→↘↓↙←+□或△
究極寶技	
ROSE TYPHOON	↓↘→↓↘→+△
FLOWER GARDEN	↓↘→↓↘→+○
秘傳必殺技	
ROSE REVOLUTION	→→+○

PUELLA MARIONETTE

必殺技	
EAGLE RAGE	↓↘→+□或△(空中可用)
EAGLE RAGE TO AIR	↓↙←+□或△
SWANY SWAP	→↓↘+□或△
究極寶技	
COCKATOOS	↓↘→↓↘→+△
ANGEL SONG	↓↘→↘↓↙→+○
秘傳必殺技	
DESTINY ARROW	→→+△

NARU AMOH

必殺技	
SONIC SLASH	↓↘→+□或△
RAISING SUN	空中↓↙←+×或○
SHOULDER CRASH	↓↙←+×或○
DEADLY RISE	→↓↘+□或△
特殊攻擊	
上中段當身	←+□+×
下段當身	↙+□+×
究極寶技	
RAINBOW SLASH	↓↙←↓↙←+○
HELL'S GATE	↓↘→↓↘→+△
秘傳必殺技	
HELL'S INFERNO	→→+○

新條昴 SUBARU SHINJO

必殺技	
裂空斬	↓↘→+□或△
飛昇斬	→↓↘+□或△
骸割	←↓↙+□或△
流星腳	空中↓↙←+×或○
究極寶技	
地獄門	↓↘→↘↓↙←+△
空刃螺旋絕刀	↓↘→↓↘→+△
秘傳必殺技	
百鬼猛襲劍	→→+△

幻魔 GENMA

必殺技	
真月之舞	→↘↓↙←↖↑↗+△
火炎鬼	←↙↓↘→+□或△
冷冰鬼	→↘↓↙←+□或△
式神	空中←↙↓↘→+□或△
究極寶技	
鬼車	↓↙←↙↓↘→+△
真月發光	→↘↓↙←→↘↓↙←+○
秘傳必殺技	
奈落鬼	→→+△

EOS

必殺技	
GALATEIA	←↙↓↘→+□或△
LYSITHEA	空中←↙↓↘→+□或△
NARKISSOS	→↓↘+×或○
ADRASTEA	→↘↓↙←+□或△
究極寶技	
HYPERION	↓↙←↙↓↘→+△
ASTRAEA	↓↘→↓↘→+△
秘傳必殺技	
DIONYSOS	→→+○
使用方法：以PUELLA隊完成遊戲(不可續版)。	

ROOK CASTLE

必殺技	
CONSETIVE GEAR	□□□或△△△
ULTIMATE MAGMUN	←↙↓↘→↗+□或△
SLAND SHOT	←→+□或△
CANNON WAVE	←→+×或○
究極寶技	
THUNDER CRACKER	→←↙↓↘→+△
VOICETELESS DANCING	→←↙↓↘→+○
秘傳必殺技	
SKYHIGH DESTORYER	→→+△

BANG BOO



必殺技	
DIVIDING CANNON	↓↘→+□或△
GENOCIDE CANNON	→↘↓↙←+□或△
BEAST SHOOT	↓↙←+×或○
GIGA PHANTOM	↓↙←+□或△
CYBERATE CANNON	→↓↘+□或△
究極寶技	
ATOMIC CANNON	↓↙←↓↙←+△
SET READY	↓↙←↙↓↘→+△
秘傳必殺技	
FINAL CANNON	→→+△

ZERO

必殺技	
TELESTO	空中↓↘→+□或△
CALYPSO	→↘↓↙←+□或△
CHARON	↓↘→+□或△
ENCELADUS	→↓↘+×或○
究極寶技	
TRITON	↓↘→↓↘→+△
PROTEUS	↓↘→↓↘→+○
秘傳必殺技	
ASKLEPIOS	→→+△
使用方法：以幻魔隊完成遊戲(不可續版)。	

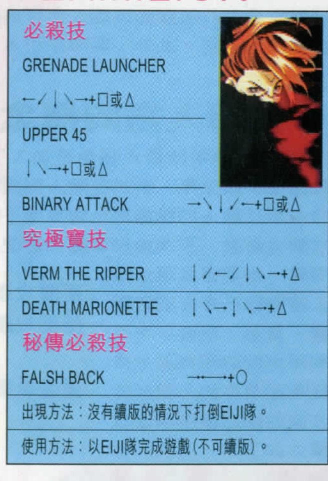
宮火 MIYABI

必殺技	
卍丸	←→+□或△(空中可用)
飛燕腳	↓↑+×或○
半月之舞	←→+×或○
白百合固め	空中↓↙←+△
特殊攻擊	
上中段當身	←+□+×
下段當身	↙+□+×
究極寶技	
月雫	→←↙↓↘→+△
月下白百合	→↘↓↙←↖↑↗+△
秘傳必殺技	
無雙拔刀	→→+△

EIJI

必殺技	
裂空斬	↓↘→+□或△
死昇斬	→↓↘+□或△
骸割	←↓↙+□或△
究極寶技	
真．圓陣昇亂華	↓↘→↓↘→+△
真．地獄門	↓↘→↘↓↙←+△
五華之鮮紅	↓↙←↙↓↘→+△
秘傳必殺技	
真．百鬼猛襲劍	→→+△
使用方法：以SUBARU隊完成遊戲(不可續版)。	

VERMILION



必殺技	
GRENADE LAUNCHER	←↙↓↘→+□或△
UPPER 45	↓↘→+□或△
BINARY ATTACK	→↘↓↙←+□或△
究極寶技	
VERM THE RIPPER	↓↙←↙↓↘→+△
DEATH MARIONETTE	↓↘→↓↘→+△
秘傳必殺技	
FALSH BACK	→→+○
出現方法：沒有續版的情況下打倒EIJI隊。	
使用方法：以EIJI隊完成遊戲(不可續版)。	

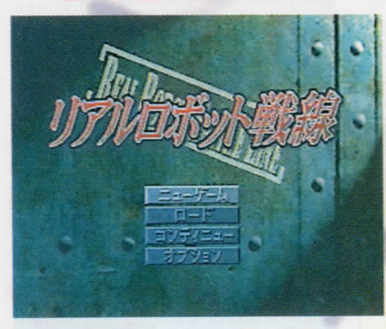
後記

大家可能會發現出招表中，下段當身的指令與說明書所記的不同，為什麼？其實只要同時按下兩個斬擊或兩個腳擊的話(正好□△便是兩個斬擊)，便會使出究極寶技，因此正式的下段當身是這裡所記的那一個。

TEXT: 一輝

REAL ROBOT戰線





鐳射大砲萬歲！

前言

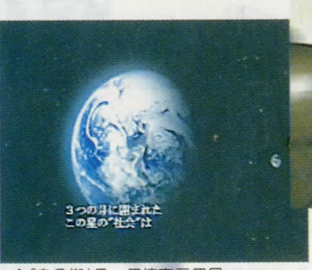
等了又等，BANPRESTO終於推出了《REAL ROBOT戰線》，與以往《機戰》系列不同，遊戲以《機動戰士》系列（由元祖至NEW高達）、《戰鬥機械XABUNGLE》、《聖戰士 登霸》及《重戰機 亞路加》四套作品為主，當中高達、登霸等人氣角色將再度登場，並將一改以往的Q版形像，以3D等身大的真實比例出場。


◆一場新的戰鬥又再展開。

◆全部角色均以3D等身大的比例出場。

故事內容

雖然早兩期前已介紹過有關遊戲內容，但為顧及某些讀者，筆者還是再說一遍罷。「烏魯斯」是一個擁有三個月亮的惑星，在這個神秘國度中，擁有高度文明的科學遺產—「複製機」，它能夠把從異世界中投射過來的映像實體化。後來，由於這種科技漸漸應用到軍事層面上，以致引發了大小多場戰亂，在「烏魯斯」上人民的生活亦開始變得艱苦。其中東面大國「ASULORIA立憲王國」與西方大國「LASALAND共和國」自宣戰以來，戰事雙方一直處於拉据狀態。一天，在「LASALAND共和國」的邊境地域竟發見了一座新的「複製機」！「LASALAND共和國」的指令本部遂派遣調查小隊前往查看。小隊其中一名少女梅斯卡（MUJIKA），就在這片的「烏魯斯」土地上展開了大戰的新一頁‥



◆「烏魯斯」是一個擁有三個月亮的惑星。

◆OP內容會交代事件一切經過。

系統複習

首先，本作的基本系統是以《機戰》系列為藍本，遊戲中玩者可替機體作最高八階段的改造、亦可自由調配機師座駕、甚至在會話畫面選擇故事分支。此外，本作亦引入了不少新的系統，以下將為大家一一說明。

一）導入方向概念的戰鬥系統

今集戰鬥中的最大特色是加入了攻擊方向的概念，攻擊方向不同會產生不同效果，例如在敵人側面攻擊或繞過敵人身後突襲，自己的命中率及敵人的迴避率也會有所不同。其中又以繞過敵人身後突襲的攻擊力最強，不過由於電腦也會使用同樣的方法，故此在組織攻勢的同時，也要留意阻止敵人繞過自己身後進行突襲。當然，玩者亦可以利用角色的精神指令來提高迴避率的。至於各方向的修正命中率及攻擊力如下：

方向	效果
正面攻擊	命中率及攻擊力不受影響
側面攻擊	攻擊：命中率＋30%
	防御：攻擊力 x 1.1倍
背面攻擊	攻擊：命中率＋60%
	防御：攻擊力 x 1.2倍

◆攻擊方向不同會產生不同效果。


◆要留意阻止敵人繞過自己身後進行突襲。

二）戰鬥畫面

除了出場機體會用回等身大真實比例外，遊戲的最大賣點是所有戰鬥畫面均由3D動畫表現。而且由於用上3D畫面關係，鏡頭視點也會因攻擊方法不同而有所改變，特別是使出一些近身攻擊時，鏡頭也會隨之而擴大，在近距離下表現火花四濺的場面，令到畫面更見迫力。當然，有些沒有耐性的玩者會嫌LOADING時間太長，而今集玩者只須在每場戰鬥開始前按L、R掣便可選擇是否略過戰鬥畫面，實在為大家節省了不少時間。



◆迫力（！？）的戰鬥畫面。

◆在戰鬥開始前可選擇略過戰鬥畫面。

3）攻擊及移動

這兒所指的攻擊，只是補充說明遊戲的攻擊方法，基本上有如以往《機戰》系列，攻擊分近、中、遠三種攻擊距離，其中武器名旁邊有「M」字樣代表MAP武器，至於遠程攻擊方面，玩者必須摒棄以往的概念，因為「機動戰士」系列的遠程武器攻擊力已是不能同日而喻。以雷射大砲（GUNCANNON）為例，其攻擊力在遊戲初期更足以「稱霸全場」。至於移動方面，如上文所述，由於本作導入了方向概念，故玩者在移動後必須按R2L2確定角色面對的方向，小心不要背向敵人啊！

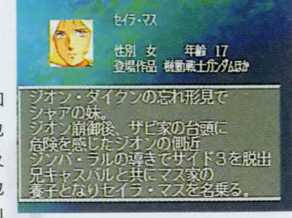

◆移動後須按R2或L2確定角色的方向。



◆中距離攻擊距離。

OPTION內有乾坤？

其實也不用賣關子，相信大家也知道但凡是眼鏡廠出品的「機械人」遊戲也必定有「人物百科」、「機體圖鑑」及「SOUND MODE」等指定動作。今次也不例外，但玩者必須先取得SAVE資料



◆「人物百科」內有齊出場角色的資料。

才能進入以上模式。另外，在「SOUND MODE」中有一首「EVERYWHERE YOU GO」，乍聽之下，好像是《新•超級機械人大戰》中主角的主題曲，莫非····



◆「機體圖鑑」的機體可自由調教視點欣賞。

◆「SOUND MODE」滿載經典機械人主題曲。

首四版戰術簡介

第一話「デユプリゲーター」

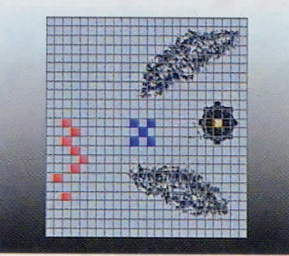
勝利條件：敵方全滅
敗北條件：ムジカ(MUJIKA)被擊落

基本上這話只是交代人物關係及各機體被召喚到來的經過，對手方面有8台機體，而且均是重戰機系列的嘍囉(其中兩名BOSS)，話雖如此，但由於對手的攻擊力及命中率均比己方出色(主要是己方LV太低)，故在敵方移動的TURNS內玩者應多作迴避，並集中提高兩名主角的LV，在TURN 3阿寶(アムロ)便會登場。另外玩者必須習慣在待機前預計敵人行動來決定方向(按L2R2)。



◆對手的攻擊力及命中率均比己方出色。


◆高達登場。


◆敵方軍隊分佈位置。

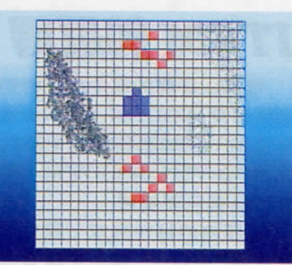
第二話「白銀の追擊者」

勝利條件：敵方全滅
敗北條件：ムジカ(MUJIKA)被擊落

在得到阿寶等人的加入後，主角隊伍的實力亦得以大大提昇，同時玩者亦會得到不少新機體，包括紅色渣色II，當中又以馬沙的紅勇士最好用。回説這版起初便會遇到《重戰機》的角色アム，玩者可選擇是否救她(筆者選擇了救她)。在形勢方面，這版可謂十分不利，敵方共15台機體以前後方式夾攻玩者，玩者大可分為兩小隊，一隊以高達配合可使用「必中」的鐳射大砲，另一隊則以紅勇士及另一台鐳射大砲作主力，先削弱敵方的HP，然後由實力較弱的角色幫對手「埋單」。而面對兩名BOSS時，玩者可以高達作中距離攻擊先削弱對方的HP，然後以紅勇士的近身攻擊幫對手「埋單」；又或直接用鐳射大砲，配合「必中」指令直接貫穿對方的身體。



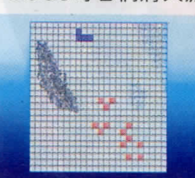
◆馬茜的能力絕不能小覷。


◆敵方軍隊分佈位置。

第三話「金色の女狐」

勝利條件：敵方全滅
敗北條件：ムジカ(MUJIKA)被擊落

由這版開始，玩者便可得到「力奇戴瓦斯」，並交由馬沙駕駛，以機能來説，由於搭載了不少遠程武器，理論上是應比紅勇士優勝，至於使用與否，則隨閣下喜好。回説戰術方面，敵方共有13台重戰機系機體，其中一名BOSS駕駛的更是A級的重戰機，搭載了超強火力武器。對付一般嘍囉，玩者大可以高達(或力奇戴瓦斯)作中距離攻擊先削弱敵人的HP，然後由實力較弱的角色向對手作致命一擊，儘量提升主角的實力。另外，玩者亦要儘量保住兩台鐳射大砲，因為在對付BOSS時它們將大派用場。


◆敵方軍隊分佈位置。



◆大佬？見過CANNON砲未····

◆鐳射大砲萬歲！

第四話「敵は同胞」

勝利條件：敵方全滅
敗北條件：ムジカ(MUJIKA)被擊落

打了這麼多版，《機動戰士》系的機體終於也登場了，更令人「感動」的是這版出場的機體包括渣古、老虎、以及令人難以忘懷的「黑色三連星」一大魔！回説戰術方面，敵方共有10台機體出場，其中對付6台雜魚渣古，玩者大可用高達以狼入羊群的姿態殺入去，至於老虎方面，高達的性能也能從容應付，另外，如玩者以馬沙向賴巴(老虎駕駛者)進行「説得」，他是會暫時撤退的。至於全版最難應付的可算是3台大魔，攻擊力強、迴避率高實在教人頭痛，應付方法只有用鐳射大砲配合「必中」指令作遠距離攻擊及直接以數台機體從左右後三個方面配以「熱血」指令，務求在1TURN把其擊毀。



◆由馬沙向賴巴進行「説得」，他是會暫時撤退的。



◆「黑色三連星」的確十分難纏。

精神指令一覽表

指令	效果
必中	在一次攻擊內玩者的攻擊命中率為100%。
閃き	在一次攻擊內玩者的迴避率為100%。
根性	自己機体的HP30%回復。
ど根性	自己機体的HP100%回復。
信賴	給予己方其中一員的HP30%回復。
友情	給予己方全員的HP50%回復。
愛	給予己方全員的HP100%回復。
復活	讓己方被擊落的其中一員復活。
補給	己方其中一員的彈數回復。
氣合	自己機体的氣力＋10。
激勵	己方其中一員的氣力＋10。
熱血	在一次攻擊內玩者會發出CRITICAL攻擊。
捨て身	在一回合內，自己攻擊力 x 3，同時所受的損害 x 2。
鐵壁	在一回合內，自己所受的損害減半。
手加減	在一次攻擊內把將被擊倒的敵機的HP扣剩10。
幸運	把敵機擊落後所得的資金 x 2。
努力	把敵機擊落後所得的經驗值 x 2。
加速	令角色的移動力＋2。
神速	令角色的移動力＋3。
覺醒	令角色可作兩回行動。
再動	讓己方其中一員可作兩回行動。
集中	在一回合內，自己的命中率及迴避率＋30%。
攪亂	在一回合內，敵方的命中率—50%。
誘惑	在一回合內，對敵方異性角色的命中率及攻擊力—30%。
隱れ身	在一回合內，不會受到敵方的攻擊。
脱力	令敵方其中一員的氣力—10。
自爆	不分敵我地對鄰近的機體作出和現時HP剩餘量同等的損害。



TEXT：MARKS

PS
製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/2P/ANALOG

由Electronic Arts推出的《Future Cop:L.A.P.D.》終於移植PlayStation上，而日版更將遊戲名字改為《裝甲機動隊:L.A.P.D.》。今次玩者將會扮演未來洛杉磯警員駕駛一部對付凶惡罪犯的特殊戰鬥車，來鎮壓還擊的犯罪集團，而能否做一個好警員，就看看各位了。

摧毀所有犯罪團！

鎮壓恐怖分子

『鎮壓恐怖分子』就是遊戲中重要模式。玩者將會跟據每個任務的需要來到不同恐怖分子的基地，而一舉將敵人殲滅。不過玩者除了將會在遇上不同的類型的敵人之外，而且更會有不少謎題等待玩者通過。玩者只需要將遊戲中的目標人物擊倒，便可以過關，而當過關的時候都可以得到該關的PASSWORD。

亦敵亦友

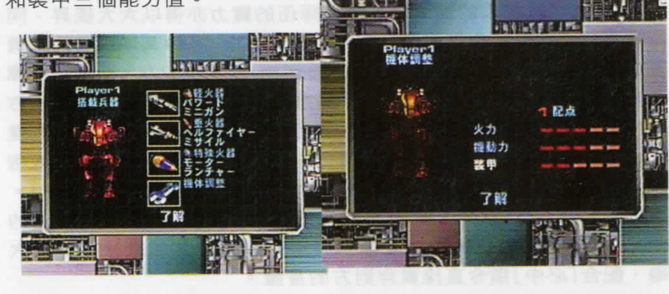
在遊戲中的「鎮壓恐怖分子」和「占領作戰」兩個模式，都可以進行雙打或對戰。每次進行兩個模式



時，畫面會以垂直分割方式進行。在鎮壓恐怖分子裏，玩者需要合作地將敵人快速殲滅，而占領作戰則會以對戰方式進行，來看看那個眼明手快了。

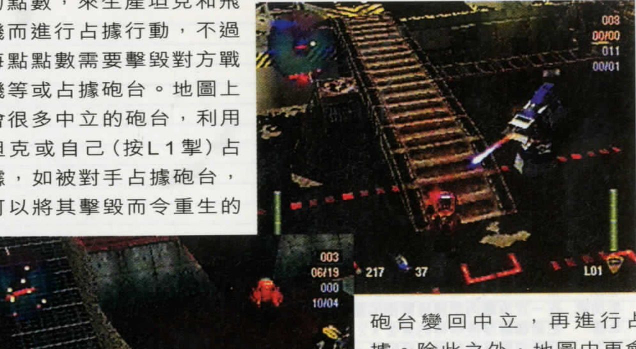
機鬥機設定

在鎮壓恐怖分子模式裏，每次開始任務之前，玩者除了可以自行改變戰鬥機的武器設定（輕火器、重火器和特殊火器）之外，而亦可以在當中進行機體設定，玩者可以依據任務的特性來改變火力、機動力和裝甲三個能力值。



占領作戰

『占領作戰』是講求戰略性的對戰模式。玩者不單需要將己方占據大部份據點，亦要讓對手無反擊之力。首先玩者可以利用畫面右上角的點數，來生產坦克和飛機而進行占據行動，不過每點點數需要擊毀對方戰機等或占據砲台。地圖上會很多中立的砲台，利用坦克或自己（按L１掣）占據，如被對手占據砲台，可以將其擊毀而令重生的



砲台變回中立，再進行占據。除此之外，地圖中更會有OUT POST，只需要30點就可據為已有，亦可生產戰機。

ITEM的取得

在進行任務的途中，不時都會見到印有警徽的ITEM，而玩者每次都可拾到不同的武器或裝甲補給，及武器POWER UP的ITEM。除此之外，玩者只需要將



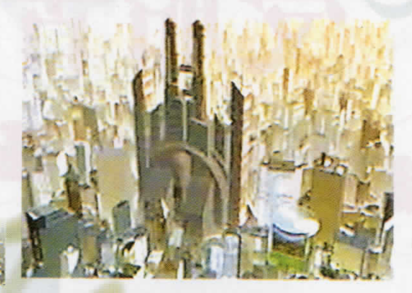
任務中的條件完成，就得到一些新武器PARTS，當中更會有特殊武器PARTS存在，它們都可在任務之前進行更換。

TEXT BY神皇

《BIO》+《TOMB RAIDER》+《METAL GEAR》的混合版？

Cybernetic EMPIRE

▸New Game
Load Game
Tutorial
Option
©吉富昭仁／TELENET JAPAN 1999



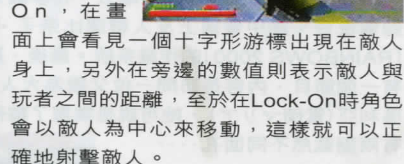
PS	
製造商	日本TELENET
售價	5800日圓　發售日：發售中
容量	CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
1P／MEM／對應Dual Shock	

這是一隻動作和解謎成份也很豐富的立體冒險遊戲，玩者需要在每個版面裏借助各種不同的道具去解決設置在各個地方的難關。由於遊戲舞台設置在A.D.2031年的未來世界，因此在進行遊戲時會帶給大家濃厚的科幻味道，能夠使用的武器也十分先進呢，喜歡這類型遊戲的朋友，你們會否嘗試這隻集合了多種元素的遊戲？

遊戲進行方式

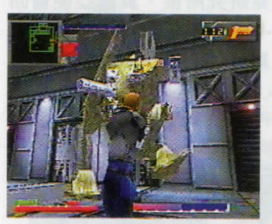
為了方便玩者清楚觀察四周的環境，這遊戲會以第三身視點來進行，除了普通的動作如跑步和跳躍外，玩者更可以操縱角色作出游泳和攀爬等多種特殊動作，令到進行遊戲時的變化和挑戰性更大，亦是對玩者操作技巧的一種考驗。





即時戰鬥

當玩者在版面移動而又遇到敵人時，便會立即展開戰鬥，此時若玩者在靠近敵人時按○掣的話便會自動將敵人Lock-On，在畫面上會看見一個十字形游標出現在敵人身上，另外在旁邊的數值則表示敵人與玩者之間的距離，至於在Lock-On時角色會以敵人為中心來移動，這樣就可以正確地射擊敵人。





戰鬥要點

在大部份的情況下，當玩者遇到敵人之時，都應該先和他保持一段距離，然後以手槍之類的武器攻擊他，這樣會比較安全。當擊中敵人之後，他會先跪在地上休息，此時玩者必需上前以近距離再攻擊他的上半身數槍才可殺死他，否則在經過一段時間之後他便會好似無事發生一樣再次起身攻擊玩者。



武器種類

由於在戰鬥的過程中，玩者將會遇到各式各樣的敵人，因此遊戲中共有多種不同類型的武器可供大家選擇使用，例如有狙擊用的萊福槍、用於格鬥戰的警棒、能令具電子感應功能機械產生混亂的干擾炸彈和能阻止敵人前進的防衛網等等，幫助各位應付接踵而來的強敵。



何謂「特動裝備」？

「特動裝備」其實是當玩者需要做出特殊動作時所必要使用的道具名稱，在遊戲內共有3種特動裝備，玩者要因應不同情況而選擇使用。

SPIDER

用於攀爬牆壁，在道具畫面裝備後，只需向牆壁方向按○掣便能開始攀爬，按×掣則是離開。至於使用SPIDER是有時間限制的，當畫面右上方的數值到達0的時候，角色便會自動離開牆壁。





ANCHOR WIRE

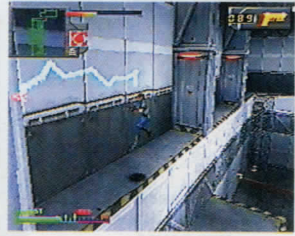
當射出金屬絲後能將玩者牽引到該位置的道具，功能就像飛索一般。裝備後，按○掣便會開始瞄準，利用方向掣移動游標到合適的位置，然後再按○掣便能發射。



TRACTOR

利用磁力相互吸引的特性，令玩者能夠借助牽引力越過牆壁等障礙物。使用方法十分簡單，先按緊R2掣和用方向掣決定發射位置，然後放開R2掣便會射出磁力彈，接着再按R1掣就能夠引動牽引，此時玩者要配合方向掣來作出縱向或橫向的移動。





TEXT：一輝

MARIA 2～受胎告知之謎

讓我們一起探索遺傳基因的奧秘！



PS	
製造商	BREAK
發售日	發售中　售價：420圓
容量	CD-ROM×3 記憶：1 BLOCK

AVG/ MEM/ 行貨

前言

以探討精神病人內心世界為主的驚慄AVG作品《MARIA》，自前作於兩年前推出後，一直也得到不俗評價。至於其續篇《MARIA 2～受胎告知之謎》亦已於市場上推出，更以3 CD的大容量登場。現在，我們就根據故事的第一話，來介紹今集的各種系統。



◆所有人物均以3D表現。

◆OP中的人臉面具是否暗示人格分裂？

遊戲內容

在60年代，人類在南極發現了一具類似「海遊性」哺乳類生物的凍僵屍體。根據調查結果顯示，証實這是一具雄性「儒艮」（註）的屍體！消息公布後，旋即引起外界騷動。之後，根據DNA化驗結果分析，發現了更驚人的事實，原來那具生物屍體，証實竟是已凍結了1000年以上、傳説500年前已絕種的「元祖儒艮」！自此，研究所便一直研究有關資料‥‥過了大約數十年，研究所已改名為「慈愛堂生物研究所」，並開始陸續發表有關以往的研究報告。另一方面，主角國友真里亞身為SAKURA電視台「社會部」的記者，在她受到上司「柯打」往研究所拿取磁碟的途中，故事亦正式展開。

在遊戲進行途中，真里亞會慢慢捲入巨大的陰謀旋渦中，玩者能阻止這個恐怖的計謀，並揭發整件事件背後的真相嗎？

（註＊「儒艮」是海生哺乳動物的一種，英文「DUGONG」。）



◆世上真有人魚嗎？



◆遺傳基因是否可解開人魚之謎？

◆科學家們正在努力研究「儒艮」的秘密。

遊戲特色

遊戲的進行方法基本上可分為「TEXT PART」及「REAL ADVENTURE PART」兩部份，前者純粹是用作會話及取得各種情報。同時，在會話畫面中按△掣便可開啟玩者手上的NOTEBOOK系統「RAINBOWS 2000」（！？）。內藏各種資料設定、系統設定及多種MINI GAMES。「REAL ADVENTURE PART」則可説是遊戲的ACT部份，因為玩者須控制真里亞移動，並以真里亞的主觀視點，探索各種ITEM及隱藏情報，當中亦有些門扉須要特別密碼始能破解。



◆「TEXT PART」用作會話及取得各種情報。

◆「REAL ADVENTURE PART」中玩者須控制真里亞到處走動。



◆NOTEBOOK內藏各種資料設定、系統設定及多種MINI GAMES。

第一話「追蹤人魚傳説」

內容概要：「慈愛堂生物研究所」，一所專門致力鑽研生物遺傳基因學的研究所，其中亞門博士更可稱為這方面的權威，最近更因為成功為「儒艮」作人工孵化而造成社會話題。主角國友真里亞受到上司吩咐前往研究所拿取磁碟。在研究所內，真里亞顯然對「儒艮」抱有很大興趣，不住向亞門博士詢問有關「儒艮」與「人魚」的關係，原來「儒艮」這種生物很久以前已於地救上出現，其體格、膚色也與人類甚為相似，可能這就是人們口中的「人魚」，但兩者到底有何關係，那就不得而知。但根據博士所言，「儒艮」其實很有可能是由「人魚」進行而成‥‥之後，真里亞會繼續在研究所探索資料，直至一名叫景山的男人出現，亞門博士便會先行離去。在參觀完研究所後，真里亞便會回到電視台，途中會遇上友人櫻澤比奈子，她會帶給真里亞一套名為「RAINBOWS 2000」的作業系統。最後，真里亞忽然想起電視台今天有一個節目，內容是訪問一位父親為大人物政客的天才美少女-鷲碕瑪利亞（鷲碕マリア），她可説是掌握了整件事件關鍵的人物，並且擁有兩副截然不同面孔‥‥



◆正趕返電視台的真里亞。

◆上司安藤安要真里亞到研究所一行。



◆研究生物遺傳基因學的權威亞門博士。



◆博士的助手景山。



◆真里亞的友人櫻澤比奈子。



◆正在接受電視台訪問的鷲碕瑪利亞。

TEXT：悟空

With You~願你凝望我~

SS	製造商：NEC INTERCHANNEL
	售價：7200日圓
	發售日期：發售中 容量：CD-ROM X2
AVG	



《With You~願你凝望我~》在很久之前已經推出過電腦版，如今製造商再次將遊戲移植到S.S上，相信對一班沒有電腦而只有Saturn的《With You》Fans來說絕對是一個好消息。如今遊戲已經推出，各位對育成遊戲有興趣的玩家應該早已買了此遊戲，而今期筆者會為大家講解一下遊戲的操作及系統介紹。

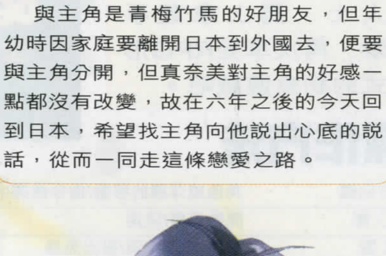
操作方法

方向鍵
上下：答案選擇
左右：移動場所
L鍵：緊按會快速跳過所有字幕和聲音
R鍵：重看之前所有對答
X鍵：隱藏畫面下方之字幕
Y鍵：按下後會自動放送文字
Z鍵：開啟人物聲音
A及C鍵：決定鍵
B鍵：取消鍵
START：開始遊戲及叫出系統畫面

主要人物介紹

性名：鳴瀨真奈美

出生日期：6月29日
星座：巨蟹座
身高：158cm
三圍：B80 • W55 • H83
血型：AB型



與主角是青梅竹馬的好朋友，但年幼時因家庭要離開日本到外國去，便要與主角分開，但真奈美對主角的好感一點都沒有改變，故在六年之後的今天回到日本，希望找主角向他說出心底的說話，從而一同走這條戀愛之路。



性名：冰川菜織

出生日期：10月11日
星座：天秤座
身高：160cm
三圍：B85 • W54 • H85
血型：O型

同樣是主角青梅竹馬的好朋友，在真奈美離開後的六年內都與主角一起，不論上學時或空閒時都非常關心主角，又主角對菜織的舉動亦顯得非常關懷備致，外間的人亦已認為他們是戀人，但由於真奈美的出現，突然間令到三人的關係非常複雜，這令到菜織非常煩惱。

故事內容



遊戲的故事內容是環繞著「主角、真奈美和菜織」三人，在童年時，三人的感情好好，特別是主角與真奈美感情，可以戀人來形容，但好景不常，有一天真奈美突然要到外國去，就這樣二人便要無奈地分開，之後，主角便與同樣是好朋友的菜織飛快地發展起來．．．

但在六年後，一位美麗動人的女子在一天突然出現在主角面前，原來這女子竟就是離開多年的真奈美，就這樣，三人由童年時的友情和戀情，就在六年後的今天展開，究竟主角會選擇童年的情人真奈美、還是每時每刻都關心著主角的菜織？答案全都在玩者的手中。

【正樹】えっ？　まさかやローなの？
【美亜子】さぁどうでしょぉ？　にゃはは★
【正樹】あ、教えてくれよ、ミャーコちゃん～？
【菜織】ふぅ… まったく。ほら正樹、あんパンと牛乳でいい？　買ってきたわよ。
【正樹】ん？　ああ、サンキュ菜織。
【美亜子】あ、い～な～！ロ、１ロだけちょおだぁぁい？
【正樹】ダメ！　コレはオレの！　あ、そうださっきの転校生のこと詳しく教えてくれたら、１ロあげるよ？

系統「絆」之解說

遊戲基本上大家只需要留意畫面左下方的寶石標誌，這顆寶石稱為「絆」，它有三種顏色，遊戲開始時寶石的顏色是綠色，之後會隨著主角所選擇的答案而改變顏色，如果變成的顏色是藍色，即是說主角那段時候對真奈美的好感比較強，如果寶石所變的顏色是紅色，即是說對菜織的好感比較強，但會變成那種顏色便要看玩者給主角決定的答案是甚麼，這亦是可以知道現時那位角色比較容易得到手。(^_^)

後記

這遊戲的賣點在於遊戲中的女角色異常吸引，無論你是認識還是不認識《With You》這電腦遊戲，都必會被遊戲中各個美艷動人的女角深深吸引著，而且除了角色之外還有多段漂亮的播片動畫可以觀看，絕對是一隻值得收藏的遊戲。









By: Agent X · Glen

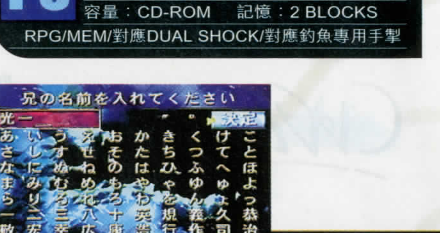
海邊垂釣～朝向寶島去

PS
製造商：Victor Interactive Software
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG/MEM/對應DUAL SHOCK/對應釣魚專用手掣

今集的釣魚場地會由河川改為廣闊的海洋，故言之今集的魚類品種亦會比上集為多。各位愛好釣魚的人士，馬上拿起手掣，再次享受RPG形式的釣魚遊戲吧。







操作方法

方向鍵	角色或浮標的移動/指令選擇/控制魚桿
○ 掣	開啟視窗/決定
X 掣	關閉視窗/取消/投出魚絲
□ 掣	回收魚絲
START掣	開始遊戲
SELECT掣	釣魚時暫停及重開遊戲

遊戲內視窗的解說



當玩者開啟視窗，便會同時見到角色的能力值及選擇視窗。在能力值視窗中，會顯示出主角的體力、所持金額及集中力，而選擇視窗中會顯示出釣魚時的指令。

體力

當主角游泳或被動物攻擊後，體力都會消耗，其解決方法就是進食或者到旅館休息。

金額

遊戲最初會設定為0，而唯一的賺錢方法，就是將釣到的魚，走到魚屋賣掉。

集中力

會隨著主角體力消耗而下降，若集中力太低的話，其釣魚的成功率也會降低，而解決方法則有兩種，分別是服食藥草或者到旅館休息。

移動／釣魚

移動方面，主角基本上可走到畫面中任何地方，而且還可以跳到水中游泳，不過會令體力下降，釣魚方面，只要角色到達目的地後，便可正式釣魚。





魚餌

魚餌可在釣魚屋中購買，當中並會分為不同種類，以便垂釣不同的魚類。

釣具

當中包括釣魚最基本的工具，例如：魚桿、浮標、魚鉤等等，而且種類眾多，以配合不同的需要。

道具

這裡通常都是放置磯釣用具的地方，當中會有太陽眼鏡、防水鞋、手套、救生衣、誘餌等等。

食事

當角色的體力下降後，除了可到旅館休息回復體力外就是進食。另外這裡除了有一般在釣具屋中買得到的食物外，還可以利用釣回來的魚，作為回復體力的道具。

魚紋

選擇此指令後，畫面會顯示出角色現在擁有的魚穫，另外在遊戲開始時，魚紋只得十個位置，當角色到釣具屋中購得新的存魚箱後，便會增加魚紋的位置。

店舖的介紹

除了主角光一身上的基本裝備外，其實還可以到防波堤附近的店舖補充「彈藥」，最要補充的都莫過於魚餌吧。

魚屋



最接近光一家的建築物，主角可將釣回來的魚賣到這裡，作為購買其他道具的開支。

釣魚屋



在魚屋隔鄰便是釣魚屋，這裡的釣魚工具包羅萬有，下至堤岸垂釣，上至乘船出海的用具都有，另外還有食物購買，以滿足不時之需。

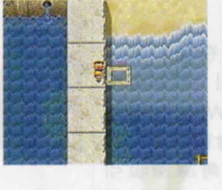
宿屋

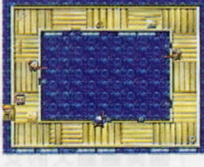




當角色的體力和集中力處於低水平時，便可來到宿屋（旅館）休息，收費亦只須10 Yen，相當超值。

釣魚場





只要各位利用100 Yen，便可來到防波堤最右邊的釣魚場進行釣魚練習。

釣魚大會

當角色正式參加釣魚大會，便要在防波堤一帶馬上垂釣，原因是比賽有時間限制，而另外當角色釣到大魚，更可以立即到比賽場地進行記錄，看看釣回來的魚能否令自己榜上有名。

TEXT：SAM

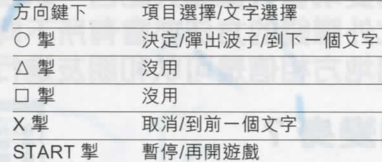
以前的舊式遊戲機中心中，除了一般的主流機種外，非主流的就是麻雀和波子機，但自從touch-screen遊戲機推出後，波子機便從此消聲匿跡。現在CULTURE PUBLISHERS在SIMPLE 1500系列中，推出了波子機的遊戲作品，好讓大家重溫其中樂趣。

PS
製造商：CULTURE PUBLISHERS
售價：1500日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB/MEM/對應DUAL SHOCK

基本操作

按鍵	功能
方向鍵左右	項目選擇/機台左右搖動
方向鍵上	項目選擇/機台正面搖動/文字選擇
方向鍵下	項目選擇/文字選擇
○ 掣	決定/彈出波子/到下一個文字
△ 掣	沒用
□ 掣	沒用
X 掣	取消/到前一個文字
START 掣	暫停/再開遊戲
SELECT掣	沒用
L1掣	左彈桿
R1掣	右彈桿
L2掣	沒用
R2掣	沒用





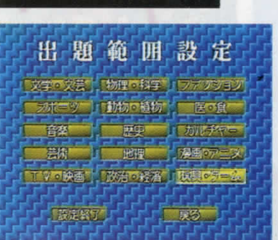


SIMPLE 1500 SERIES VOL.11
THE PINBALL-3D

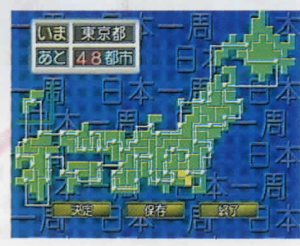


PS
製造商：CULTURE PUBLISHERS
售價：1500日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ETC/MEM

一隻相信不懂日文或日本文化的朋友可以免問的問答遊戲，當中問題包括日本的文化藝術、政治經濟、地理歷史，甚至電視節目、動漫畫玩具、遊戲機等等總數共15000個，若果以遊戲價格1500 Yen作計算，1 Yen便相等於十條問題，相當超值，不過當中有些問題也甚為刁鑽，恐怕連日本人也未必完全清楚明白。另外遊戲方面，會分為可一人遊玩或二人對戰的模式，而且當中更會有多種項目選擇的條件設定，此外還會有一個名為「日本1周」的模式，玩者要在日本四十多個縣市中不斷穿梭，不斷解答問題，相信當各位完成所有問題後，都會變成不折不扣的「日本通」吧。







SIMPLE 1500 SERIES VOL.12
THE QUIZ

一隻絕對不算得「價廉物美」的作品，遊戲畫面給人一種背景移動但車不動的感覺，而且背景也十分粗糙。不過始終「爛船也有三斤釘」，遊戲當中的賽車設定也尚算齊全，AT、MT、GRIP、DRIFT一一具備，不過若大家有心情玩這遊戲的話，倒不如玩另一些高質素的遊戲吧。

PS
製造商：CULTURE PUBLISHERS
售價：1500日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK

基本操作

按鍵	功能
方向鍵左右	項目選擇/HANDLE操作
方向鍵上下	項目選擇/轉換鏡頭1、2
○ 掣	決定/改變視點略過REPLAY畫面
△ 掣	沒用
□ 掣	BRAKE
X 掣	取消/ACCEL
START 掣	暫停/進入MAIN MENU/略過REPLAY畫面
SELECT掣	沒用
L1掣	落波（MT）、後退（AT）/轉換鏡頭3
R1掣	上波（MT）、前進（AT）/轉換鏡頭4
L2掣	表示賽道圖/轉換鏡頭5
R2掣	轉換鏡頭6





SIMPLE 1500 SERIES VOL.13
THE RACE





PS
製造商：CULTURE PUBLISHERS
售價：1500日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

曾經於多年前香港的遊戲機中心紅極一時的彈珠撞磚遊戲，雖然現在已經被淘汰了，但筆者相信仍有許多這類遊戲的愛好者的。話說回頭，今次CULTURE PUBLISHERS推出的彈珠撞磚遊戲「THE BLOCK」，雖然其基本玩法與以前大部分作品的分別不大，但她仍有不少改動的地方，例如有同時增加彈珠數量的「MULTI-BALL」、增加彈珠威力的操作，但同時在ITEM方面亦減少了一些項目，例如「彈珠台射擊磚塊」、「彈珠黏附在彈珠台上」的道具，不過「保護層」和「分身」則沒有變動。總括來說，遊戲的可玩性都十分之高，相信並愛好者也不會錯過吧。



基本操作

按鍵	功能
方向鍵左右	項目選擇/彈珠台左右移動
方向鍵上下	項目選擇
○ 掣	決定/彈珠台的加減速
△ 掣	畫面搖動
□ 掣	彈珠台的加減速
X 掣	取消/彈珠的加速
START 掣	暫停/再開遊戲
SELECT掣	增加彈珠
L1掣	畫面向左搖動
R1掣	畫面向右搖動
L2掣	畫面向左搖動
R2掣	畫面向右搖動

SIMPLE 1500 SERIES VOL.14
THE BLOCK

TEXT：MARKS

GRINT GRITTER 奪取寶物之旅

PS
製造商：KONAMI
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
TAB/4P/Multi-Tap

這個遊戲雖然和其他的大富翁都會有特定的完成條件，但其玩法卻會有很大的分別，而其中需要玩者與機械人配合，以及玩者的判斷力，此外賺錢的方法亦會有所不同。不過其最吸引的地方相信是可以和朋友進行四人對戰。

故事

講述一個經營小型ROBOT修理店的小學五年級學生—基達，因為同班的有錢同學—秀麻呂以金錢來製作高級ROBOT而驕傲自大，所以他感到不忿。而同一日，基達從空中飄浮的飛船上，得知將會舉行「財寶發掘比賽」，而且優勝獎品更會是「超次元ROBOT」。基達為了教訓秀麻呂，而決定與其喜歡使用的機械人往不清楚的島上進行旅程。

機械人的變身？

由於遊戲會在一個不知明的島上進行，而玩者會不知道島上的各種情況，所以遊戲中設定了ROBOT的改造。當中不單會有地形強的ROBOT，而且更會有攻擊型、探索型等等的類型。玩者就可以利用改造令ROBOT能夠應付不同的環境。不過改造之前，則需要購買改造工具箱。

如何增值？

大富翁的最終目的都是賺取更多資產，而這遊戲賺取金錢的方法共有兩個：首先就是將ROBOT在島上拾回來的ITEM放到自學科裏，而自學科會分開三個館，只要對手踏進放了ITEM的館，玩者就可以得到特定的收益，當然館中的ITEM愈多，每次收益便愈多。不過ITEM亦會有1024個種類，而價格更會有所不同。另一個方法，利用EVENT和MISSION地帶來賺取獎金。

TEXT BY神皇

MEREMANOID 美人魚的冒險旅程

PS
製造商：XING
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1～4 BLOCKS
RPG／1P／MEM／行貨

故事簡介

故事由一位在深海飄流、擁有蒼白髮色和瞳孔的美人魚開始，不知何解她喪失了所有記憶，連自己是誰都不知道(Who am I？)，為了找出真相和自己因而展開冒險旅程。遊戲最特別的地方是內裏的所有角色都是女性(因為是美人魚？)，不知道能否算是賣點之一呢？

移動方式

由於遊戲的舞台建設在深海之中，因此角色的移動方法將會有別於其他同類型遊戲。在畫面右上方有一條計算移動速度的Bar，連續按○掣時會令速度上昇，按緊則是保持速度，另外配合方向掣便可令美人魚作出360度的移動。而在畫面的右下方則有一個地圖，玩者會看見很多不同顏色的小點出現(紅色代表敵人，黃色代表街道或洞窟，藍色則代表人物)，當玩者游近時畫面上會出現ACTION字樣，此時按×掣便可便可進行對話或進入村落。

戰鬥系統

這隻遊戲採用了一種名為「ABIS」(Aquatic-Battle Impressive System)的戰鬥系統，其特點是當玩者下達指令後，電腦便會自動重覆指令而作出連續的攻擊直至擊倒敵人為止，當然玩者亦可以在戰鬥途中輸入新的指令。另外，角色會因應使用的武器和基本技的次數而學到新的必殺技。







道具

就和大部份的RPG一樣，遊戲中有多種不同的道具，可以幫助玩者解決各種需要，如回復用的藥水、提昇攻擊力的武器和減少受傷程度的防具等，玩者除了可在商店內購買這些道具之外，更可於戰勝敵人後獲得。

TEXT：悟空

偵探神宮寺三郎Early Collection

PS
製造商：DATA EAST
售價：4200日圓　發售日期：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
AVG／MEM



相信年紀比較大的玩家，都會記得當年紅白機曾經推出過一隻偵探遊戲名叫神宮寺三郎，而這隻當年在紅白機非常有名的偵探遊戲，廠方今天就將這系列的四套作品集合起來推出在PS上，這對於一些喜愛此系列的玩家，定必非常高興可以再次玩到這遊戲，而現在筆者便為大家介紹一下這遊戲。



模式介紹

在按下START鍵後便會進入模式選擇畫面，現在便為大家簡單介紹一下。

神宮寺TOPICS

進入後大家會看見這裡一共有20幅圖，而每幅圖都可以知道主角神宮寺三郎及他身邊的人資料，但不過一開始就可以看齊20幅圖片，大家會發現到畫面在右下角有一處以香煙圖示的方格，另外更有數字表示，而這數字便是可開啟多少圖片的關鍵，因為每幅圖片都會需要一定數量的香煙才可以打開，而得到香煙的方法就是從迷你遊戲中勝出便可以取得香煙，可不可以看齊所有圖片便要先玩家的本事。



ART & SOUND GALLERY

在這裡可以看到一些關於神宮寺三郎故事中的插畫，可以說這是對他支持者的一點獎勵。

新作品介紹

這裡可以看到神宮寺其中三個故事的一些介紹，由於這三個故事是不包括在遊戲內，所以玩家可從這裡感受一下故事的精彩之處。



SOUND SETTING

在這可更改遊戲的一切音樂效果等設定。

GAME MENU

這裡不用多說，這裡可玩回當年在紅白機的神宮寺三郎一連四套作品，相信這定必會滿足到一班神宮寺支持者。



後記

雖然說可以玩回當年四套紅白機時期的作品，但遊戲有一大缺點，除非玩家的日文閱讀能力很高，如果不是定必不能玩這遊戲，因為這遊戲的日文異常之多，對於一些日文認識不深的玩家非常不便，不過可能廠方推出此作品的對象是一班神宮寺的支持者也說不定。

目標是AIRLINE PILOT

PS
製造商：TWILIGHT EXPRESS
售價：6800日圓　發售日期：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
SLG／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：悟空



操作方法

十字掣上、下：(昇降舵)控制飛機的升降
十字掣左、右：(輔助翼)控制飛機向左或右傾
○ 和□鍵：(方向舵)控制飛機轉左或右
△和×鍵：(出力)控制飛機的速度
L1鍵：(機輪)控制飛機機輪收縮
L2鍵：(減速裝置)減低飛機的速度
R1及R2鍵：(平行裝置)控制飛機的水平位，減速用
START鍵：呼叫MENU
SELECT鍵：改變顯示屏顏色

《目標是AIRLINE PILOT》是一隻模擬航空訓練的遊戲，玩家可以從遊戲中學到一些基本飛行智識，可以知道飛機起飛時需要做甚麼，降落時又需要做甚麼，這遊戲可能對於一般的遊戲迷可能比較冷門，但對於一些喜愛駕駛飛機或有意踏足飛行界成為飛機師的人，這遊戲絕對是必玩之作，就當這是考飛機師牌的練習試也不錯。

多款機種選擇

遊戲中有多款機種供玩者選擇，有小型飛機FA200；民航B767、B747-400A、320和B777等等。另外玩者更可以在遊戲的訓練中心內選擇任何機種進行飛行訓練，有初、中及上級，玩者可以因應自己的能力來選擇級數。在訓練中心內除了一般的飛行訓練外，玩者還可以選擇一些飛行練習，例如飛機起飛、降落等。



遊戲目的

每隻遊戲都有它的最終目的，這隻《目標是AIRLINE PILOT》當然不會例外，此遊戲的最終目的就是當玩者完成所有的訓練及測試合格後，就可以成為一個副機師，可以與正機師一起駕駛著各式各樣的飛機往來日本各個大小機場，而當正機師認為玩者的技術可以自行控制航機時，便是遊戲完結之日。





TEXT：神皇

STREET FIGHTER ZERO 3

SS
製造商：CAPCOM
售價：5800日圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM
FIG／1～2P／MEM／4MB擴張RAM咭專用

完全的街機感覺重現



序言

當這遊戲宣佈會於Saturn推出的時候，有很多朋友都在質疑消息的真實性，因那時已是Saturn開始式微的階段。然而，今天這遊戲終究也是切實地推出了，雖然是最遲推出的版本，不過亦總算沒有令人失望，遊戲的質素比其他版本更高，更有街機感覺，不過這又會否是Saturn最後一隻值得購買的遊戲呢！？



完全移植＋α！！

這遊戲雖然已先後推出了PlayStation和Dreamcast版本，不過今次這個Saturn版本卻與它們有所分別。有玩開街機版本的朋友，相信在玩早前的兩個家用版時都會發覺到，雖然畫面與流麗性很高，十分接近街機，但只是接近而非相同！至於這個Saturn版的操作感和遊戲使用的格數與街機版卻是完全一樣，無論是角色的動作和畫面的表現也令人有遊玩街機的感覺，當然這亦全賴4MB擴張RAM咭的功勞，讓Saturn可以做到這種令人驚喜的效果。





豐富的遊戲模式

現今的街機移植遊戲，除了以100%為移植目標外，幾乎都會加入新模式增強賣點（變成例行公事），至於這遊戲當然亦不會例外，新增的模式也十分之多，保證大家可以玩到樂而忘返。

ARCADE MODE：完全移植的街機模式
VS MODE：專門用於對戰的模式
TRAINING MODE：讓初學者練習的模式
WORLD TOUR：向世界各國對手挑戰的模式
ENTRY MODE：自行培育角色的模式
TEAM BATTLE：自行組隊比賽的模式
SURVIVAL MODE：以一條能源打到尾的求生模式
DRAMATIC BATTLE：玩者能以二打一的模式
FINAL BATTLE：與最終BOSS對戰的模式
OPTION MODE：更改所有設定的地方





光榮之君4

PS
製造商：ARTDINK 售價：5800日圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：5 BLOCKS～
SLG／1～2P／MEM

TEXT：神皇

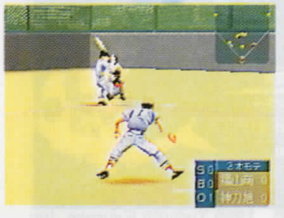
能擠身甲子園就是光榮的事！

甲子園的夢

棒球這種運動在日本是非常受歡迎的，它的普及程度幾乎遍佈全國每一個地方，當中的甲子園大賽更是無人不曉，每一位年輕棒球手都日以繼夜地努力練習，希望有朝一日可以晉身甲子園。

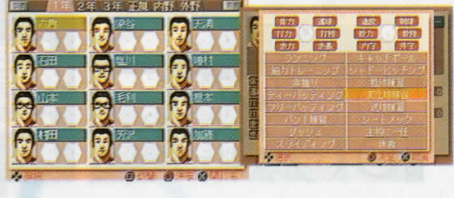
遊戲目的

在這遊戲中，玩者的身份是一名棒球隊監督，你可以從4,102間學校裏選擇自己喜歡的一間任教，你需要盡能力將學校的棒球隊隊員訓練成才，與其他學校的棒球隊比賽（當然要勝出啦！），並帶領他們進軍甲子園，步向稱霸全國的目標。



豐富的練習內容

為了能夠令隊員的能力得到提昇，身為球隊監督的你當然要為他們進行各種不同的訓練，在遊戲中的每一位球員都各自設定了能力值，玩者要針對他們的弱項來設計一個適合他們需要的練習，藉此將他們訓練成最佳的選手。至於可選擇的練習內容則十分全面，除了打擊技術、投球技術和走壘技術之外，還有體力和守備力等，務求讓玩者能為球員設計各種練習計劃，有效地提昇他們的實力。



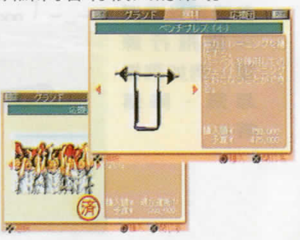
紅白試合

當球員的練習進行到一定時間後，玩者便可將全部隊員分成紅白兩組進行比賽，藉以觀察他們訓練後的成果，若發現球員的表現未如理想，便需要檢討一下自己設計的訓練方式。另外，玩者可與各位球員單獨進行會面，一方面可以增加彼此的信賴和關係，一方面又可以藉此了解他們的心態，對於設計訓練內容有很大的幫助。



資金運用

在每年的4月和9月，學校都會因應你的成績而支付金錢，而這些收入的用途主要是為球隊購買練習用的器材或改善練習環境等，因此玩者必需努力令球隊在比賽中勝出，賺取更多的資金。



TEXT：SAM

SLED STORM

PS	
發售日：發售中	
製造商：ELECTRONIC ARTS	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
SPT/MEM/對應DUAL SHOCK	



有玩過PC足球GAME的朋友，相信對EA這名字都不會陌生吧。這間以足球GAME聞名於PC界的公司，其實並不只推出足球GAME的，他們也會推出許多不同種類的運動遊戲，而今次介紹的《SLED STORM》，就是EA其中一個作品。



點數的重要性

《SLED STORM》是屬於一隻賽雪車的運動遊戲，當中除了一般普通的賽事外，還會加入改裝雪車的元素，而賺錢的方法就是進入CHAMPIONSHIP並勝出賽事，便可獲得豐厚的獎金，而獎金的計算方法亦有兩種。勝出了當然就有固定的獎金，另外各位還可在賽事中破壞路牌或表演花式而得到一些點數，而這些點數亦會在勝出後一起計算。雖然每一點的價值並不太高，但俗語有云：「少數怕長計」，只要大家在賽事中爭取多些點數，勝出後便會有一筆可觀的收入了。

賽車遊戲不可缺少的元素

改裝，已經成為現今賽車遊戲不可缺少的元素，玩者要不斷賺錢回來購買改裝賽車的零件，籍此提高賽車的各種性能。而《SLED STORM》中的雪車雖然不是真正的車輛，但要改裝的零件也不少。



將自己作為假想敵

在賽車遊戲中不可缺少的元素，就是與時間作競賽的「TIME TRIALS」。平時賽車遊戲的時間賽，都是普普通通完成一圈賽道便了事，但《SLED STORM》卻有點不同。因為當玩者完成第一圈後，之後便會出現一個影子對手，而這對手其實就是玩者本身，他會走回玩者在第一圈時所走的路。若果玩者能超越他的話，亦即是說其圈速亦快了，到時他便會以玩者最快成績再向大家挑戰。



STAR WARS EPISODE I魅影計劃

PS	
製造商：LucasArts	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
AVG/MEM/對應DUAL SHOCK	

你也可成為JEDI KNIGHT

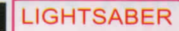
TEXT：SAM



星球大戰前傳第一集魅影危機相信許多人都看過了，大家又是否覺得意猶未盡呢？如今遊戲版本正式推出，而且遊戲情節與電影版的一模一樣，這正好讓大家在遊戲中當上奥比溫，破壞貿易聯盟的陰謀吧。

武器介紹

雖然説遊戲版本與電影版的一模一樣，但世事總不會千篇一律的，於是遊戲中的奥比溫便加入了不少武器，並不像電影版般只會使用LIGHTSABER。



LIGHTSABER

JEDI的主要武器，同樣是其武士的象徵，可反彈敵人的激光攻擊。

BLASTER

星戰作品中經常使用的武器之一，實際威力不大，是作為角色遠程攻擊的基本武器。

LIGHT REPEATING BLASTER

BLASTER的改良版本，連射性及攻擊力都比BLASTER較高，但由於彈數少的關係，還是少用為妙。

PROTON MISSILE LAUNCHER

JEDI絕少會使用的重型武器，攻擊力非常強勁，可是命中率卻十分之低，而且其爆風更有可能會傷及自己。

THERMAL DETONATOR

是一種以熱能控制的武器，而且還可作複數攻擊，主要是作為牽制敵人動作之用。

JEDI的象徵--激光劍

若果各位有看過電影的話，便會記得高剛和奥比溫經常利用手上的激光劍來反彈敵人的攻擊，而遊戲方面亦可作出同樣效果。玩者只須在機械兵發射激光攻擊同時揮動激光劍，便可以將其攻擊全數反彈回去，不過，若果敵人的攻擊太頻密的話，便有可能影響其反彈效果。

操作介紹

方向掣	角色移動
○掣	調查
△掣	使用FORCE
□掣	攻擊
X掣	跳躍
L1掣	滚動
L2掣	轉移前武器
R1掣	奔跑
R2掣	轉移後武器
START掣	暫停

擁有大能，擁有一切

除了一般武器外，其實各位還可以使用JEDI獨有的大能（FORCE）。在星戰電影世界中，每位JEDI都會有其獨特的大能，可是在遊戲世界中，它只可用作牽制敵人行動的力量。

依照電影情節的遊戲

其實遊戲版在情節上是與電影版的十分相似，大家可以以電影作為遊戲藍本。在遊戲開始時，高剛和奥比溫便要逃避貿易聯盟的追擊，及後也會有遇到JAR JAR BINKS的情節，當然之後還會有不同的情節發生，而且還會繼續以電影劇本為主吧。



TEXT：肥嘟嘟
協力：瘦猛猛
鳴謝：SNK ASIA LIMITED

由於今期AMI和小璘都要進行一項非常危險的特別任務，所以暫時由上次沒有和她們的我『肥嘟嘟』暫代一期，請各位多多支持！可能得到你們的支持而令老總繼續給我寫下去，賺多少少外快，哈！哈！，只是説説笑的，而至於她們的任務有多危險就不得而知了，因為她們二人只是這樣對我説的。今期我會帶給大家SNK VS CAPCOM的最新資料之外，而以及多個大作，總之非常精彩其他。

NGPC／TAB
發售商：SNK
發售日：99年秋季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

SNK VS CAPCOM

SNK VERSION



CAPCOM VERSION



在106期時，AMI已為大家説過遊戲中的概括資料，而今期將會遊戲的CARD BATTLE基本玩法，首先CARD可分為CHARACTER CARD、ACTION CARD兩種，每次BATTLE只可以擺放三張CHARACTER CARD，但每TURN只可以一張。

1.從桌上的CARD中拿五張
2.以RANDAM決定先後次序
3. 自己TURN內時，從桌上的CARD拿一張
4.擺出CHARACTER CARD，但不能攻擊或使用能力
5.使用其他CARD，而攻擊後會產生硬直狀態
6.對方TURN內時，作出對方攻擊的應戰。
7.自己或對方TURN內，體力減至零便會輸掉







NGPC／SLG
發售商：KID
發售日：10月28日
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

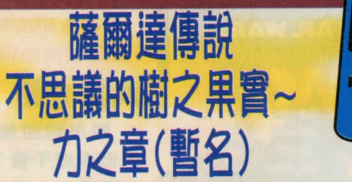
POCKET LOVE~if~



GAMEBOY的名作亦終於在NEOGEO POCKET推出最新作，當中和其他戀愛肯成遊戲同樣要在特定日子內取得心儀少女的芳心。進行遊戲時出現的不同分支點將會令玩者產生不同的結局。玩者可以在與少女約會之前，進行打扮讓少女留下好印象，而在特定的時間遊玩可能會出現隱藏EVENT。另外，當中特別就有與少女拍攝貼紙相和手牽手的LOVE LOVE EVENT。

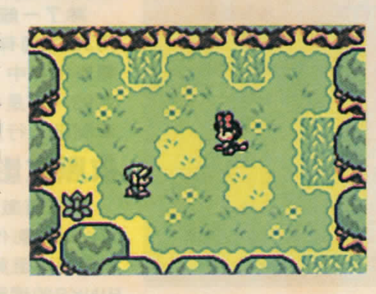
GB／ARPG
發售商：NINTENDO
發售日：預定99年12月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

薩爾達傳説 不思議的樹之果實~力之章(暫名)





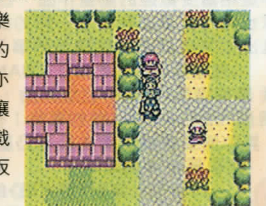
這個《薩爾達傳説》系列的最新作，將會推出「力之章」、「勇氣之章」和「知惠之章」三個版本，而它們都會有「LINK SYSTEM」，即其中一個版本的結果都影響其餘版本，另外遊戲增加了四季影響的新系統，來影響主角可進入的地方。玩者將可利用從EVENT中加入的同伴能力，將遊戲存在的難關一一解決。



GAMEBOY DRAGON QUEST I・II

GB/RPG
發售商：ENIX
發售日：9月23日
售價：4900日圓
注目度：☆☆☆☆

在紅日機時代，非常受歡迎的「勇者鬥惡龍」系列的I、II集終於搬上GAME BOY，玩者以手提機的流動性就可四處享受《DRAGON》的樂趣。當中最特別的除了在對話方面亦超任版同樣加入讓玩者更容易明白故事發展的漢字之外，遊戲的畫面都會得到從新繪製，使GAMEBOY版重現當年的臨場感。



JACK之大冒險～大魔王之反擊

GB/RPG
發售商：IMAGINEER
發售日：預定月11日
售價：未定
注目度：☆☆☆



由於位於斯多利亞的米路樂度精靈院中的「Ather之書」被盜竊，而這是本關於超越精靈的可怕之書，所以島上的和平時代亦而終結了。身為米路樂度精靈院見習僧侶的JACK，為了取回令世界導向滅亡之書，而開始他的冒險旅程。JACK除了可以利用杖和魔法攻擊敵人，亦借助存在於世界的「精靈」。火、土、水、風的精靈除了在與敵人戰鬥鍛練來增加可使用的魔法，更可將四大精靈組合出60種的魔法。



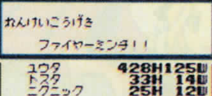
轉轉廢物

GB/RPG
發售商：ATLUS
發售日：9月10日
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆☆1/2



《ぐるぐるガラクターズ》主角─舒路達是個能夠飛越空暗的少年，但當見到「比高比高」和「波高波高」之後，便拉攏他為拯救異世界的勇者。舒路達利用手持的數碼相機，將不同的地方拾回來的廢物變成各種強勁的同伴─MONSTER。玩者將可以使用通信CABLE與朋友進行MONSTER交換，而二人更可和電腦來個三方對戰，玩遊戲之餘亦可進行E-MAIL輸送。





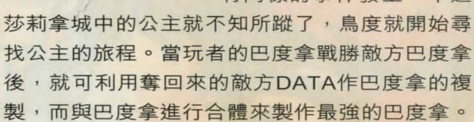


銃鋼戰記 BALLET BUTLER

GB/RPG
發售商：KONAMI
發售日：10月21日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆



隨著KONAMI將受歡迎的RPG推出之後，其終於公佈這個新遊戲「銃鋼戰記BALLET BUTLER」。在世界各位冒險的主角─鳥度因為偶然之下見到在森之國莎莉拿出現暴走的巴度拿（巨大機械人）四處破壞，而各地亦曾有同樣的事件發生，不過莎莉拿城中的公主就不知所蹤了，鳥度就開始尋找公主的旅程。當玩者的巴度拿戰勝敵方巴度拿後，就可利用奪回來的敵方DATA作巴度拿的複製，而與巴度拿進行合體來製作最強的巴度拿。



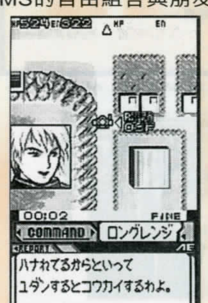


Mobile Suit GUNDAM MSVS

WS/SLG
發售商：BANDAI
發售日：8月26日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆



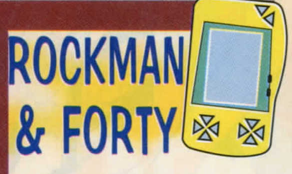
新「GUNDAM」遊戲又再次出現在WonderSwan上，今次將會有由0079至0083之間70款的MS及250種以上的兵器。遊戲玩法會採用REAL TIME形式進行，而戰鬥時，玩者只需作出簡單的指令就可令MS移動。勝利關鍵除了在玩者的手，正確的指示、MS的性能，以及駕駛員的能力亦是十分重要。此外，玩者更可以育成的駕駛員和MS的自由組合與朋友進行通信對戰。

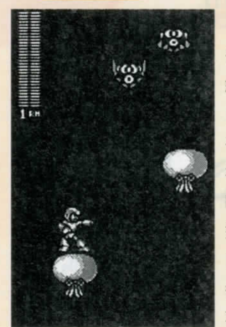




ROCKMAN & FORTY

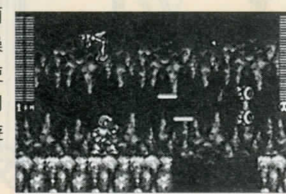
WS/ACT
發售商：CAPCOM/BANDAI
發售日：9月22日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆1/2





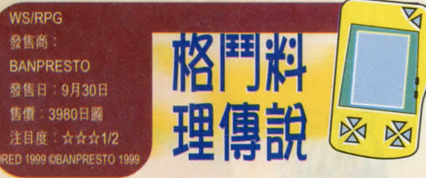
經過了十年以上後，仍然得到支持的正統ACTION GAME「ROCKMAN」系列終於在WonderSwan上登場。今次除了ROCKMAN之外，玩者還可以控制人氣角色「FORTY」，而當然二人都會屬於自己的獨立故事。玩者在遊玩時就需要熟習以直畫面和橫畫面的操控。另外可以使用通信機能而同時一起進行遊戲。





格鬥料理傳說

WS/RPG
發售商：BANPRESTO
發售日：9月30日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2





玩者將會扮演為了料理而誕生的料理MONSTER─「フードン」，而他更會以對手最擅長的進行對戰，其目標就是成為最強料理人。フードン將會以Card Battle形式進行5對5勝的Battle戰，內容包括和、洋、中華、小數民族等，將豐富的上等食物組合出各種美味的食物，爭取最高分數。玩者更可以進行通信對戰，以成為格鬥料理傳說─最強料理人。



動畫新聞組

組長：天下一之無責任男

櫻大戰最新OVA作品

《櫻大戰 轟華絢爛》發售決定！！

推出日期：預定於1999年12月18日推出
售價：5800日圓(約550港元)

《櫻大戰》可以說是在SEGASATURN之上非常出名的遊戲，而且在98年中亦是相當受歡迎的動畫作品，在上一輯的OVA作品《櫻大戰 櫻華絢爛》之中，大家也可以看得出在結末一段的故事之中，依然有非常多的伏線，所以，續篇的推出似乎已經是可以預見的事了。

在剛過去的7月28日，BANDAI正式在發表會上宣佈最新的OVA作品《櫻大戰 轟華絢爛》的製作已經開始，而且更預定在本年的12月18日推出，相信這真是廣大的SAKURA迷的喜訊！在發表會當日，除了原作者廣井王子出席之外，其中的聲優橫山智佐及高乃麗更穿上真宮寺櫻和瑪莉亞的服裝出現在會場，實在是相當熱鬧呢！

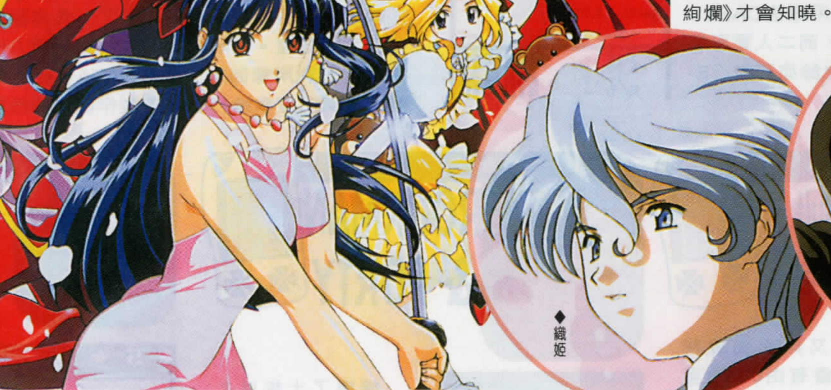
相信大家對《櫻大戰》的故事背景也非常熟悉，大致的故事是講述在大正時代，為了保護日本而組成的特殊組織——「帝國華擊團」的歷險的故事，而在作品之中的少女們，表面上是這「帝國華擊團」的演員，不過，她們同時是駕駛機械人「光武」，在邪惡組織手上拯救日本的人。

在新一輯OVA《櫻大戰 轟華絢爛》之中的角色方面，已經在發表會上公布了，除了在上一集之中出現的原班人馬之外，更加入了在遊戲《櫻大戰2》之中的兩名人物，他們分別是身為意大利名門望族的「織姬」和精英中的精英，來自STAR集團「星組」的「蓮妮」。

至於今次的故事內容，其實勉強也可以說是上一集的延續，經過上一次的戰鬥之後，和平似乎已經再次降臨，所以大家也顯得非常輕鬆，只有瑪莉亞一人仍是一臉不歡的模樣。

實際上，和平令「帝國華擊團」中眾人也放鬆了心情，對事情的警覺性亦減低了。然而，瑪莉亞的擔心很快便成為事實，就在「帝國華擊團」再次公演的那天，突然發生炸彈爆炸事件，瑪莉亞孤身出擊……

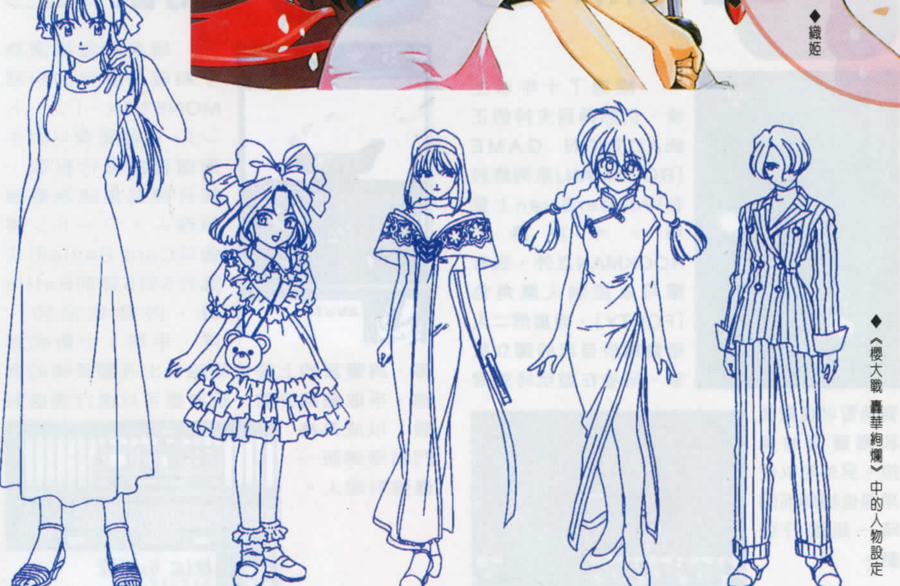
究竟故事發展下去會是怎樣的呢？這便要留待大家在12月看過最新OVA作品《櫻大戰 轟華絢爛》才會知曉。



◆織姬



◆蓮妮



◆《櫻大戰 轟華絢爛》中的人物設定

●STAFF●

原作：廣井王子
SERIES監修：あかほりさとる
SERIES構成．劇本：川崎ヒロユキ
音樂：田中公平
監製：工藤 進
人物原案：藤島康介
人物設計：松原秀典
OVA人物設定：黑田和也．吉野真一
企画監修：RED COMPANY
動畫製作：RADIX



◆出席發表會的人員們

過期英雄大顯神威？！

地球防衛企業DAI GUARD

播映時間：10月5日開始，逢星期二下午6時於東京電視台播放



●DAI GUARD

這便是在12年前將敵人「希狄載恩」擊退的機械人，雖然說她是一個合體機械人，不過，其實她是不能自行合體的，要由貨車將部件運送的。

●赤木駿介

故事的主角，25歲的熱血青年，他本來便是因為想駕駛「DAI GUARD」而加入這公司的，亦因為「希狄載恩」的出現，他終能真正的為「DAI GUARD」的駕駛員。

●桃井伊吹

她是三名駕駛員中唯一的女性，雖然只有20歲，不過，在公司之中她是駿介和圭一郎的前輩，因為她在高中畢業之後便加入了現時的「21世紀警備保障」，而且，她的個性真是十足一個男孩子呢！

●青山圭一郎

和駿介一樣是25歲的青年，不過性格方面便完全不同，他便是屬於那種「COOL」的類型，而且他亦是典型的「打工仔」(準時開工，準時收工)，在傳聞中他在工司之外有不少的女伴呢！

近年來的機械人動畫實在非常多，在10月5日開始，又會多一套同類作品在日本播放了，這便是《地球防衛企業DAI GUARD》。而這套作品現時仍在《月刊ACE-NEXT》之中連載。

這是一套以未來為背景的機械人畫作品，故事的開端大約是在2018年，人類受到一種名為「希狄載恩」的敵人侵襲，而為了對付這東西，人類便製造了「DAI GUARD」出來，最終也能將「希狄載恩」擊退……

時光飛逝，轉眼已經過了12年，人類已經對之前的「希狄載恩」忘記了，而且當時被稱為世主的「DAI GUARD」已經被人們忘記了，反之，人類開始覺得這「DAI GUARD」成為人類的負擔，因為要維修這巨大機械人是要用上不少的資金，所以人們便開始對「DAI GUARD」發出怨言。

話説回頭，救世者始終也是救世者，因為這時候，在12年前被擊退的「希狄載恩」再次出現，所以，「DAI GUARD」又要再次出動……

《地球防衛企業DAI GUARD》其實是一套非常另類的動畫作品，她的性質就像是之前在PlayStation推出的遊戲《有限會社 地球防衛組》差不多，因為要維持「DAI GUARD」的狀態，實在要花上少的金錢，所以在「21世紀警備保障」這所機構之中，就算是機械人「DAI GUARD」的駕駛者也要「幹活」的。

組長：天下一之無責任男

遲來了的新片速遞

CITY HUNTER SPECIAL

緊急現場直播！？凶惡犯冴羽獠之死期

其實真是不是新片了，只不過是最近才收到LD版，所以一定要向大家介紹多一次，而且在於支持原裝的原則，一定要有LD才可以介紹呢！其實基本故事已在第99期和大家介紹過了，不過，故事的源由卻未和大家介紹過呢！

其實今次的故事表面上是獠被「屈」是拐帶名報道員「朝霧さやか」，其實，這是一個計劃得非常精密的復仇行動，所有的事情也是由10年前開始，當時，獠仍是一個僱傭兵，當時他有兩名拍檔，一個是「積克」，而另一個則是「莎莉莉」，二人均是非常出色的鎗手，而且二人對「莎莉莉」也是非常要好，然而，「積克」老是要和獠競爭成為第一鎗手，於是，二人便展開了決鬥，最後，獠以真功夫取勝，而且在積克面上留下了一道疤痕，而這便是這次的「緊急現場直播！？凶惡犯冴羽獠之死期」故事的真正發生原因。

另一方面，原來這次的委托人其實也是假的，她便是當年和獠、積一起的「莎莉莉」，她這次是替積克工作的，可惜，最後她也死在積克手上，至於真正的第一鎗手名頭鹿死誰手，便要大家自己看看故事的結局了。



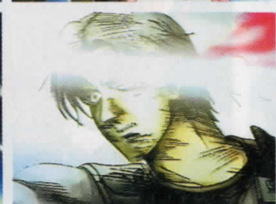


















組長：天下一之無責任男

組員：機動戰士MS

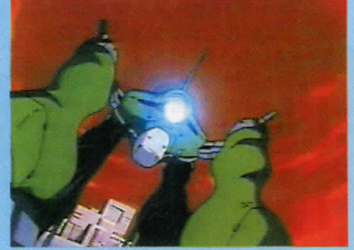
機動新世紀GUNDAM X

第五話——「拉動扳機」

雖然沙基亞兄弟的攻擊非常激烈，但是面對擁有堅定意志的卡洛特，卻感到有點辣手，另一方面，被捉去的迪花被送到阿達尼迪社後受到該處的人治療，而奧魯巴立即返回戰線，面對兩部GUNDAM的GX立時不敵，就在危急之際，離開了菲尼迪艦的羅比和雲捷同時前來支援，戰鬥發展得越來越激烈，此時阿達尼迪的社長霍為了不再受沙基亞控制，利用一部擁有強大力量的MA，將眾人一併消滅，就在這一刻，札美魯聽到迪花的聲音，並得知霍的陰謀 ，於是便走進ＧＸ內，依照迪花的指示來為大家解圍。


◆卡洛特堅決乘GX救出廸花


◆札美魯相信廸花的力量，依照指示發動SATELLITE CANNON


◆這就是阿達尼廸的巨大MA


◆被牽制的GX

第六話——「令人不愉快…」

從阿達尼迪社救回迪花後，菲尼迪艦繼續找尋NEW TYPE的旅程，由於札美魯時常與迪花溝通的關係，卡洛特在不知不覺間沒有與迪花相見的機會，從而令他感到寂寞，巴魯查的工作日漸繁多，再加上失神的卡洛特又時常做錯事，就在隊員的士氣低下時，卡洛特為了認錯突然獨自駕駛ＧＸ前去舊聯邦軍的反應堆內，找尋ＭＳ的殘骸，怎料到引來一群ＭＳ獵人強烈襲擊，反應堆的危險性非常高，它爆炸的威力足以毀掉數艘戰艦，ＧＸ的戰鬥令到反應堆發生大爆炸，為了救回無知的卡洛特，札美魯首次乘ＭＳ前往，可惜已來不及回避…


◆札美魯時常與廸花溝通


◆卡洛特與札美魯已來不及回避大爆炸


◆GX成為ＭＳ獵人的目標

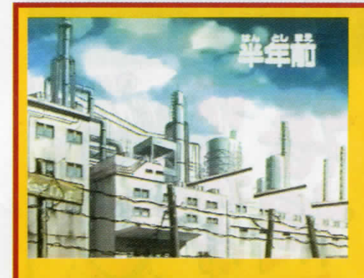

◆札美魯首次駕駛ＭＳ



組長：天下一之無責任男

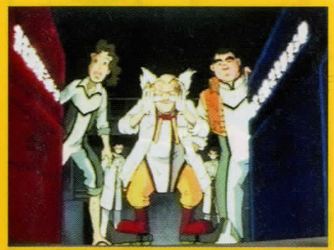
第5話　青 與 赤

播放日期：1999年8月29日



前言

自從GALEON來到，及獅子王凱被改造之後，獅子王博士開始繼續以「G-STONE」為中心的研究，而在半年前，他和研究員們終於也製造出「超AI」，而且將他裝在一部消防車和一部吊臂車之上，他便是GGG的另兩名成員——「冰龍」和「炎龍」。



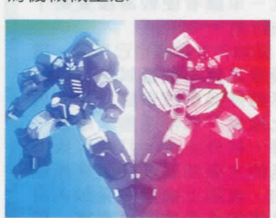


本集故事內容

這天，老師帶着護和其他同學外出授課，然而，在車上護因為和初夜華等人玩耍而對ZONDER的感應毫不在乎，結果，ZONDER真的出現在公路之上，令眾人也陷入危機之中，而且因為要為護拾回GGG的通訊機，華更被困車內！

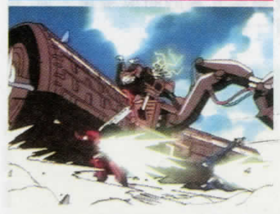
當然，GGG的成員不會坐視不理，但是，因為「DIVIDING DRIVER」要在兩小時後才修理完畢，所以不能使用，而GAIGAR又要應付ZONDER，所以在逼不得已的情之下，大河幸太郎唯出派出未有作戰經驗的「冰龍」和「炎龍」出擊。

「冰龍」和「炎龍」的出現，雖然解救了華的危機，不過，因為「G-S RIDER」的能量不足，所以未能變成機械人型態，就在此時，護對自己的疏忽感到非常內疚，其激憤令「G-S RIDER」的能量急升，所以，「冰龍」和「炎龍」終於能變形成為機械械型態。





因為得到「冰龍」和「炎龍」之助，GAIGAR有足夠時間進行「FINAL FUSION」，最後，合三人之力，終將ZONDER擊助，救回變成ZONDER的素體。經此一戰，GGG又多了兩名隊員——「冰龍」和「炎龍」！





勝利的關鍵

第6話　那名字是超龍神

播放日期：1999年9月5日

前言

在上一話之中出場的「冰龍」和「炎龍」，已經能夠完全的掌握到「SYSTEM CHANGE」(變形)的奧秘，所以可以做到百份百的成功率，不過，對於他們的二人合體「SINPARADE DOCKING」則仍未能完成，因為二者的「同步率」仍未達到一致的階段。







本集故事內容

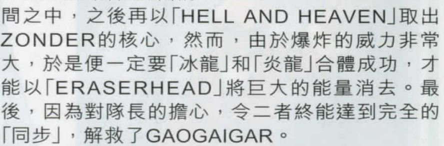


這天，護第一次正式以隊員的身份進入GGG的基地之中，令他非常興奮，在司令室之中，眾人向護解釋GGG的事，以及分析有關ZONDER的資料，這時，眾人分析到其實所有素體也有着同一的特點，便是內心也是非常的悲傷，這可能便是ZONDER有機可乘的時候。

幸而，護的出現能夠為這些被變成ZONDER的人類(素體)回復回貌，而從這時開始，護將這些人變回原貌的過程便被稱為「淨解」。本來，護是想以後也隨凱出擊的，不過，一想到上一次ZONDER逃走的事，大家也非常擔心護的安全，而護最後也明白到只有自己才有淨解的能力，所以一定要小心的。

另一方面，「冰龍」和「炎龍」經常因小事而大吵大鬧；在作戰司令室之中的護突然感應到ZONDER的出現，原來在船塢之中，ZONDER以郵船的型態出現，由於ZONDER和油管接上了，所以，如果一旦爆炸的話，便會造成非常大的破壞，所以，凱、「冰龍」和「炎龍」便立刻出動。





首先，GAOGAIGAR以「DIVIDING DRIVER」將ZONDER困在扭曲的空間之中，之後再以「HELL AND HEAVEN」取出ZONDER的核心，然而，由於爆炸的威力非常大，於是便一定要「冰龍」和「炎龍」合體成功，才能以「ERASERHEAD」將巨大的能量消去。最後，因為對隊長的擔心，令二者終能達到完全的「同步」，解救了GAOGAIGAR。



勝利的關鍵





緊急公開！

漫畫版BIOHAZARD 3設定稿

上期當在下訪問天行社的時候，第一時間向各位公開了他們已取得漫畫版《BIOHAZARD 3》版權的消息，但當時卻未能將設定稿同時公開，現在時機已經成熟，大家一起看看吧。



■遊戲中的BOSS級人物。在漫畫版中會扮演着怎樣的角色呢？

■女主角JILL

一本好書

明稜帝 梧桐勢十郎

數肇

售價：各$28
出版：天下

私立明稜高中，是日本一所相當大規模的學校，其學生人數達5000人，然而學生會就只是一個四人組織——原因是在於他們的第26代學生會長「梧桐勢十郎」是個人見人怕的傢伙。

勢十郎擅長打架，而且脾氣亦很差，經常動不動便會和別人大打出手，亦因此被人冠以「明稜帝」之名，然而他所做的事雖然不依常規，但又往往能在將事情解決，這可能正是他的魅力所在吧。

老實説，若這個故事是單純地以勢十郎的視點來進行，是不會太好看的，作者亦明白到這一點，雖然大半的故事是圍繞勢十郎發生，但經常會從其他學生會成員的眼中表現出來，如此一來讀者便較易接受勢十郎的行為。

就如作者數肇自己所説，這套漫畫其實是他嘗試將自己的世界觀通過明稜帝這人物，再加上欺負、學部活動、戀愛、教師、校外生活、打架等校園生活的主要問題混合起來而創作的，表面上這是一套加入暴力及搞笑元素的商業漫畫，但仍有一看的價值。







西遊記 地之卷

藤原カムイ

售價：$38
出版：YOUNG領域(天行社)

在下最初看藤原老師的漫畫，已經是十年以上之前的事了，當時所追看的是一個關於初代日本天皇的故事「雷火」，同樣是個深深吸引了在下的作品。

最近天行社推出了藤原老師去年新作「西遊記」的中文版漫畫。「西遊記」在中國是與「三國演義」、「水滸傳」、「紅樓夢」齊名的，而在日本人的眼中，這些都是值得尊敬的文學作品，今次這本漫畫版就是得到日本NHK在財政上支持下才能推出的，原因是這漫畫全本均採用電腦模擬中國傳統的水墨畫效果，其水準之高是有目共睹的。

不過，這漫畫的魅力其實不單只在電腦效果上。藤原老師的漫畫有着一種特色，那就是會先參考大量資料，在需要文字作補充的地方，會不惜長篇大論，但在不需要文字時又會能省則省，盡量以畫面及畫功來表達作者的意思，和一般本地漫畫每格也總要加些字才安樂的手法大不相同，加上整個故事相當接近原著(最少好過電視上播的所謂西遊記……)，即使買給小孩子看亦很適合。



公布

第106期送《恐龍危機》童彥明親筆簽名畫得獎名單

得獎者：黃立斯Z024XXX

*得獎者將另有專涵通知領獎事宜

熱點 COMICS ZONE 日本篇



田組田大吾（Vol.20）

作者：曾田正人
出版社：小學館
售價：390日圓（不連稅）

《田組田大吾》這個名字可能很多讀者都未必會聽過，而當提到《消防員的故事》相信大家都必定看或聽過，但其實《田組田大吾》就是《消防員》的日文版名字。大家可能會問筆者為何提到這套漫畫，就是《田組田大吾》已到了大結局。。《田組田大吾》的漫畫題材是非常少有的消防員，而再加上曾田正人那樣形造出緊張、驚險氣氛的手法，受到不少讀者的好評。

朝比奈大吾因為小時候曾經在火災被消防員救助，所以在高中畢業後便投考消防員。雖然大吾初時什麼也不懂，但卻擁有一種異常的危機感，令他能夠在每次任務中都沒有人因災害而死亡，不過每次拯救被困者的做法，不單使旁觀者感到驚慄，而引來各方面的批評，當中最震撼的場面有「人肉天橋」、「消防車撞破運動館外壁」、「千國市機場大爆炸」、「空中工作台」、「起重吊臂倒塌」等。

大吾經過千國市機場大爆炸事件之後，便被調派新成立的「消防機動救助隊」。另一方面，落合老師決定了飛往印尼進行昆蟲調查，不過卻遇上印尼森林大火而被困，大吾不單立即飛往印尼拯救落合，更將所有居民帶離現場。大吾因為這事件，得到各大小世界性雜誌的報導，之後成為世界最厲害的救助隊員，而最後怎樣就要讀者自己看看。



《本週正書推介》

更加B.B（Vol.1）

作者：今井康繪
出版社：小學館
售價：390日圓（不連稅）



故事舞台在日本的沖滙，一位由西表島轉校至那霸一所小學的女孩「阿嘉七海」，對於多車多人的那霸感到開心，並且決定開始一個新生活，期間在同班同學中認識到一位向演員界發展的同學「又吉舞」，並且也同時引話七海加入藝能界，那之後會發生怎樣的事呢？

綠色之翼（Vol.2）

作者：田田田田優
出版社：小學館
售價：390日圓（不連稅）



最近經常有新作的田田田田優先生，其其中一個作品《綠色之翼》終於推出單行本。故事內容說在某兩處地方「田田田田丘」和「青葉台」一直是敵對的，而在田田田田丘出生的鳥越翠，因搬屋至轉校至青葉台中學，在該處原以為會受人歧視；但反而在該處認識到一班朋友，並且加入該校的人力飛機小組，當然亦愛上了當中一位男孩森翼，最後她們一組人的努力，終於將人力飛行製成，並且出外參賽，究竟他們能否於比賽中獲勝呢？

True Love Story 2 想傳達給你的思念 Comic Anthology

作者：--
出版社：光文社
售價：840日圓（連稅）



《True Love Story 2～真愛物語2～》雖然在港不受歡迎，但在日本方面這遊戲幾乎可以與《心跳回憶》齊名，而在遊戲推出約半年多的時間後，光文社終於推出第一本（？）公式漫畫，漫畫內容方面除了有感人的短故事外，亦有有趣的小故事，特別是若玩者有玩過遊戲的話，更加能深深感受到漫畫有的有趣與內容；此外，本漫畫是由多位漫畫家所主筆，可以看到不同的畫功魅力。

BY：MS、MARKS、KAN、山寺良牙


TEXT：MARKS
IDOL SHOT!
島 袋 寬 子
Shimabukuro Hiroko






PROFILE

姓名：島袋寛子/Shimabukuro Hiroko
出生日期：1984年4月7日
年齡：16歲
出身地：沖繩縣宜野灣市
星座：金牛座
身高：162cm
血型：A型
體重：41kg
興趣：製作糖果
喜歡的歌手：Mr.children/久保田利伸
花名：宇宙人
最有吸引的地方：笑容

擁有天真無邪笑容的SPEED靈魂人物──島袋寬子，雖然她和今井繪理子同樣擔任SPEED的歌唱部份，而她亦有嘗試個人SOLO的歌曲，但卻沒有推出過個人SINGLE。不過島袋寬子在本月18日終於繼上原多香子（my first love）和新垣仁繪（HITOE'S 57 MOVE）之後，推出SPEED SOLO系列的第三張個人專輯SINGLE──『AS TIME GOES BY』。島袋寬子在今次會以有別於SPEED一貫以來的R&B來演譯，讓各位SPEED迷有耳目一新的感覺，而當中的「AS TIME GOES BY」更會是朝日電視劇集「天國之KISS」主題曲。

現在島袋寬子正與SPEED成員忙於本月21日NTV舉行的慈善SHOW「24小時愛心救地球」籌備工作，而跟著便忙於本月尾舉行的「千葉Marine Stadium Final Summer Dream Stage」，同時會有安室奈美惠、MAX、DA PUMP同場演出，之後就會進行11月所舉行演唱會「SPEED TOUR 1999」的籌備工作。

星之網

HIROKO CLUB

http://plaza4.mbn.or.jp/~hsclub/ingex.htm

HIROKO CLUB可算是最整全的島袋寬子網頁之一，除了有工作的近況、日程表等及大量圖片之外，當中還可以download兩段「24小時愛心救地球」的呼籲片段，以及島袋寬子個人專輯──AS TIME GOES BY的廣告片段。



Hiroko's Portrait Storage~Like a Vanity Show~

http://home.att.ne.jp/yellow/speed_hiroko/

這個網頁最主要擺設了很多島袋寬子在不同雜誌、LIVE等等的圖片，而各位想令自己的電腦充滿SPEED的話，就可以在這裏下載SPEED的wallpaper、icon和voice。
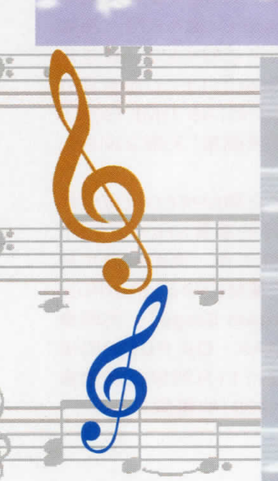




為何…

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4644
發售日：7月28日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：8分



Hysteric Blue是本年度SONY力捧的新人組合之一，故此連同本作在出道短短九個月來已推出了四張Single及一張Album，《春~spring》與《baby blue》的銷量更是達數十萬隻之譜，戰績相當出眾。因此，這隻既是日劇主題曲又是期待已久的《為何…》頓成為了焦點，幸好首週銷量不俗榮登Oricon榜第二位，力證HB的實力。《為何…》明顯地可聽出主音Tama使用《春~spring》那時較成熟的唱腔，毫不遜色於其他實力派歌手，加上出色的曲詞配合質素實在很高，再聽同碟的《風的淘氣》則變回少女味十足的雞仔聲，有趣極了，看來再加磨練HB必定能成大器。（福田）



DRIVER'S HIGH

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Records
編號：KSC2-284
發售日：8月11日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：7分



若你是Fans其實這隻碟並沒有評論價值（反正你已買了《ark》），但對普通聽眾則有另一種説法。掛着《GTO》動畫版主題曲的銜頭，如果你有看過此片的VCD（當然是指正版）就應該會被開場時的歌曲所吸引着，筆者在此不得不承認Laruku在處理Pop Song時的獨到手法，不論是歌詞、編曲抑或演釋等都洽到好處；可是同碟的《Cradle》新混音版本比前幾張細碟稍稍遜色了。總結一句，如果你不是Laruku的擁躉就應該由現在開始買，跟着再聽《ark》和《ray》便知道甚麼是好歌；Fans的話則要買來儲，事關初回版是一個精美的糖盒設計哩。（福田）

8月份New Release推介

日本POP DISC

LOVELY JUBBLY

主唱：FIELD OF VIEW
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCP-50137
發售日：8月25日
價格：3059日圓（連稅）



和以往一貫BEING系音樂並不一樣，這是FIELD OF VIEW自轉換環境推出3張細碟後的新作，由於曾前往英國修練故此技術和風格再次得以提升。

不是哪兒，往何處去？

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCDU-00001
發售日：8月25日
價格：1020日圓（連稅）



不計《SURVIVAL》已足足有半年未推出過新作的GLAY，今次照舊為日劇歌曲，屬於中板的它表達出對愛情的矛盾，此外還收錄了比較歡愉的《SUMMER FM》。

SENTIMENTAL

主唱：柚子
發售商：SENHA & Co.
編號：SNCC-88976
發售日：8月18日
價格：1200日圓（連稅）



自正式出道便一鳴驚人的柚子，今次這張Maxi已並非以往路上演奏時代的歌曲，主打歌充滿夏天的情懷，令聽者無不感到暢快，此外還收錄了兩首新歌。

SLEEPLESS NIGHT~為着失眠的夜

主唱：冰室京介
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1837
發售日：8月18日
價格：1100日圓（連稅）

已接近兩年沒有推出細碟的冰室京介，這次重操故技泡製出近未來感十足的搖滾樂章，至於同碟的《TENDERLY》則是他亦很熟手的Ballad，相信Fans會很滿意吧。

OOYeah!!

主唱：SUPER CAR
發售商：EPIC SONY RECORDS
編號：ESCB-3244
發售日：8月21日
價格：3059日圓（連稅）



SUPER CAR期待已久的新作，本碟是以完全未發表歌曲作為中心，此外還有以先前推出之黑膠碟作為藍本的《OOKeah!!》於同日推出，是頗有看頭的組合。

AS TIME GOES BY

主唱：hiro（島袋寬子）
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87038
發售日：8月18日
價格：1050日圓（連稅）



日劇《天國之Kiss》主題曲，這次輪到可愛的寬子作Solo表演，歌路她採用現時很流行的R&B，與SPEED那時獨沽一味的跳舞歌曲截然不同；碟內還有另外兩首歌。

永遠

主唱：La'cryma Christi
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1491
發售日：8月25日
價格：1020日圓（連稅）

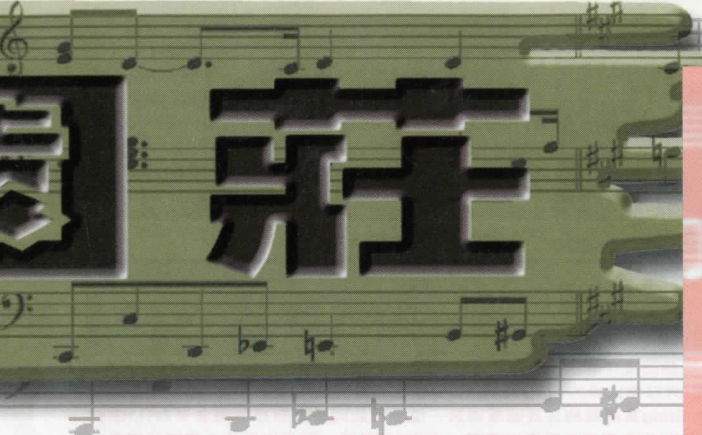


現正展開全國巡迴演唱的La'cryma，這首新作是充滿哀傷與希望的優雅Ballad；值得一提是《永遠》為主音TAKA有份參演日劇《天國的Kiss》的主題曲。

羽毛

主唱：GRAPEVINE
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01359
發售日：8月18日
價格：1020日圓（連稅）

着重歌詞意境表達的4人組合，自大碟《Lifetime》甫推出獲得龍虎榜第3位便漸受樂迷認識，碟內兩首歌曲《羽毛》和《JIVE》分屬中板及跳舞類型，各有特式。



City Hunter Special「緊急生中繼！？凶惡犯冴羽獠の最期」Original Soundtrack

發售商：東芝EMI株式會社
編號：TYCY-10019
發售日：5月8日
價格：3059日圓（連稅）



既緊張刺激、又攪笑的《City Hunter Special》大家看過了嗎？有否覺得場面很刺激呢？不過很多時緊張的關係，想聽清楚樂曲也不能，不過不用擔心了！今次所介紹的就是其Original Soundtrack，樂曲內容不用多説，大部份均是陰森刺激味很強的樂曲，當然聽後令人比較興奮的歌曲也不在話下。（山寺良牙）

樂評分：5分

Original Video Animation 心跳回憶 Original Soundtrack

樂評分：7分

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-17
發售日：8月6日
價格：3059日圓（連稅）



早前推出了Original Video Animation版《心跳回憶》的第一作，各位有否看過呢？現在決定於今年10月8日推出其第二作，不過在未推出第二作之前，便先行推出其Soundtrack，內容當然是收錄該版本所用的樂曲和歌曲了。那些樂曲基本上一聽之下便耳熟能詳，因為九成以上是《心跳回憶》遊戲版所用過的音樂，不過在Original Video Animation版只是作出了Arrange而已；另外亦會收錄三首新曲，本人特別喜歡第一集中的插曲《兩》，其柔和的程度令人沒法用筆墨去形容，總而言之買回來聽的話便得知本人的感受了！（山寺良牙）

日本動畫音樂

CARDCAPTOR 櫻 O.S.T.

動畫：CARDCAPTOR櫻
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60446
發售日：8月25日
價格：3045日圓（連稅）

這是今夏隆重上映《CARDCAPTOR櫻》電影版的原聲大碟，它收錄了片內的主要音源為主，當然還有主題曲《遠方的街》與及共分日文和國語兩個版本的《春宵情歌》。

WILL

動畫：仙界傳·封神演義
發售商：KING RECORDS
編號：KIDA-183
發售日：8月25日
價格：1020日圓（連稅）

曾經唱過不少動畫歌曲的米倉千尋，這回所負責是剛播放不久的《封神演義》，同碟還有該片的Ending《FRIENDS》，中板旋律配上她的聲線感覺相當不錯。

POWER STONE O.S.T.-Round 1

動畫：POWER STONE
發售商：avex trax
編號：AVCT-15006
發售日：8月11日
價格：3059日圓（連稅）

來自動作格鬥遊戲《POWER STONE》的動畫，今次推出的首張原聲唱片包括了主題曲《Rise in my heart》和尾歌《不可愛嗎？》；初回版附送世界地圖的頭半部份。

ARALE！PARALE！

動畫：I.Q.博士
發售商：avex trax
編號：AVDT-16000
發售日：8月11日
價格：1020日圓（連稅）



大家對小雲有沒有印象？這張第二代《I.Q.博士》最新主題曲的CD Single正是以她作為主題，喜歡本片的朋友當然不可以錯過啦。

GAME MUSIC

True Love Story 2 Drama CD Act.4

遊戲：《True Love Story 2～真愛物語2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10102
發售日：8月18日
價格：2854日圓（連稅）

《True Love Story 2》連續Drama CD 系列第四作，今作故事主要人物為瑞木あゆみ（CV：宮川香月）和風間こだち（CV：岩男潤子）的故事，亦會每人收錄一首歌曲的短曲版本，此外亦會附送一個沒刪改的封面的相片。

With You～みつめていたい～ Opening／Ending Theme

遊戲：《With You～みつめていたい～》
發售商：NEC Interchannel
編號：KIDA-5104／5105
發售日：發售中
價格：各1020日圓（連稅）



收錄《With You～みつめていたい～》的開場與完結歌曲，另每隻碟均會再附《Pia Carrot》的Opening和Ending音樂。

Ogre Battle 64 Original Soundtrack

遊戲：《Ogre Battle 64》系列
發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5203～5（大碟3枚）
發售日：發售中
價格：3990日圓（連稅）

N64大受歡迎的戰術遊戲《Ogre Battle 64》的Soundtrack，3大碟的魅力絕對不可笑，除了一般的樂曲外，亦會收錄8首在遊戲中沒使用和MIDI版音樂，共122首曲目。



Vandal Hearts II～天上之門～ Original Soundtrack

遊戲：《Vandal Hearts II～天上之門～》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-20～21（大碟2枚）
發售日：8月6日
價格：3364日圓（連稅）



收錄《Vandal Hearts II～天上之門～》的所有音樂大碟，總共2枚大碟全76曲目。





L'Arc~en~Ciel

昂然邁向十週年專輯(二)

雖然L'Arc~en~Ciel在香港已算得上頗有知名度，可是仍有不少朋友對它認識不深，其實說真的它在香港確實是推出《honey》之後才開始廣受注意的，當然《Pieces》亦令它吸納了一批新歌迷。最後，Laruku現暫定將會在9月13日來港進行宣傳活動，真是天大的喜訊呢！

True

自大碟《heavenly》獲得不俗成績之後，Laruku的攻勢便隨即展開，除了3月時推出的音樂錄影帶《heavenly~films》外還有4至5月的巡迴演唱，繁忙得很。唱片方面，它所推出的3隻細碟均有理想成績，分別在初登場時得到4、5及6位，而最令人津津樂道的就當然是第4張大碟《True》，不但能在首週排次席更在推出的第6週榮登冠軍，至今還累積達過百萬銷量。音樂路線上，Laruku由這時起明顯地變得更多元化，有不少歌曲都滲透了Pop Music、Rock和Ballad元素，像《風にきえないで》及《I Wish》等實在很大眾化口味，相信不少聽眾也是由這時起加入行列，而以往那種晦暗感反而較難在本作中找到。



Ki/oon Sony Records／KSC2-165／2854日圓(連税)／12-12-96
收錄歌：(1)Fare Well (2)Caress of Venus (3)Round and Round (4) flower (5)"good-morning Hide" (6)the Fourth Avenue Cafe (7)Lies and Truth("True" Mix) (8)風にきえないで("True" Mix) (9)I Wish (10) Dearest

HEART

從名稱「心」看來這是一張和內心很有關連的作品，而這亦是Laruku生涯的最大轉捩點。為了替新碟創作歌曲，隊員們於是進入充電期找尋靈感，同時Tie up為《浪客劍心》TV版新Ending歌曲的《the Fourth Avenue cafe》亦會以Single Cut形式推出，但不幸地當所有宣傳工作準備就緒之際，因鼓手sakura發生事故而決定將這張細碟中止發售。Laruku的活動隨即宣布全面停止，後來經過唱片公司與經理人公司的聲明，餘下3位成員繼續展開活動，而sakura亦在後來正式離隊。

97年10月17日，沉寂已久的Laruku終於推出復活細碟《虹》，從歌名已體會到那種重生的感覺，而同年12月23日在東京DOME舉行的演唱會亦充滿震撼感，56000張門票只需4分鐘便全面售清，記錄至今仍未有人打破。就在這時，原本隸屬於Die in cries的yukihiro暫時擔任鼓手進行預錄工作，直到98年1月1日便加入成為新的成員，令樂隊變回四人組合，而大碟《HEART》亦於2月25日發售。有聽過此碟的朋友，就一定會感到甚麼叫做高質素音樂，事關碟內歌曲揉合了以往Laruku的陰沉色彩與及《True》那時的Pop tune，《虹》、《winter fall》、《fate》和《あなた》等實在令人拍案叫絕。

市長：福田



Ki/oon Sony Records／KSC2-204／3059日圓(連税)／25-2-98
收錄歌：(1)LORELEY (2)winter fall (3)Singing'in the Rain (4) Shout at the Devil (5)虹(Album Version) (6)birth! (7)Promised land (8)fate (9)milky way (10)あなた

ark & ray

既然已躍身成為一線份子，Laruku的攻勢固然會一浪接一浪出現，首先是在《HEART》推出後約一個月的tetsu新作《DIVE TO BLUE》，不用多說這首輕快的Pop Song當然能夠在首週獲得第一位，與此同時樂隊亦籌備着名為「LIGHT MY FIRE」的大規模全國巡迴演唱。大約3個月後，它作出了令人震驚的舉動，那便是在98年7月8日一口氣推出3張細碟，其中風格各走極端的《HONEY》及《花葬》令聽眾留下深刻印象，至於《浸食-lose control》更成為電影《哥斯拉》的日本版歌曲，後來10月Laruku連續兩星期分別推出了暢銷作《snow drop》和《forbidden lover》，至於在年尾時還有演唱會錄影帶。

踏入99年，頭炮作品《HEAVEN'S DRIVE》搶鬧在4月發售，憑其急勁節奏與及人氣度順利取得榜首之位，而兩個月後的Ballad《Pieces》亦創出佳績，遂為7月1日推出的兩張大碟《ark》和《ray》鋪路，結果兩者均能獲得二百萬的驚人銷量。不過，要說最具話題性的，就應該是Laruku一連六星期所舉行的「GRAND CROSS TOUR」了，事關這6個公演地點都不是甚麼DOME或STADIUM，而是臨時搭建出來的野外場地，至於8月22日舉行的最後一場更會透過人造衛星作全亞洲現場直播，非常有記念性呢。



ark

Ki/oon Sony Records／KSC2-282／3059日圓(連税)／1-7-99
收錄歌：(1)forbidden lover (2)HEAVEN'S DRIVE (3)Driver's High (4) Cradle (5)DIVE TO BLUE (6)Larva (7)Butterfly's Sleep (8)Perfect Blue (9)真實と幻想と (10)What is love (11)Pieces(ark mix)



ray

Ki/oon Sony Records／KSC2-283／3059日圓(連税)／1-7-99
收錄歌：(1)死の灰 (2)It's the end (3)HONEY (4)Sell my Soul (5)snow drop(ray mix) (6)L'heure (7)花葬 (8)浸食-lose control (9)trick (10)いばらの涙 (11)the silver shining

Video Collection

和一般歌手或組合有點不同，Laruku曾推出過的錄影帶只有一盒是收錄自演唱會，其餘的則是Video Single、Promotion MV集與及內容較有含意的音樂錄影帶，其中《Siesta~Films of Dreams》更是由當時的4名成員分別監修，把Laruku的世界觀以音樂及映像表現出來。



眠りによせて
Ki/oon Sony Records／KSV5-5015／1325日圓(連税)／1-7-94



Siesta~Films of Dreams
Ki/oon Sony Records／KSV5-5014／4893日圓(連税)／1-12-94



and She Said
Ki/oon Sony Records／KSV5-5020／2039日圓(連税)／21-5-95



heavenly~films~
Ki/oon Sony Records／KSV5-5026／4893日圓(連税)／21-3-96



A PIECE OF REINCARNATION
Ki/oon Sony Records／KSV5-5037／3568日圓(連税)／22-4-98
DVD Version: KSB5-5701／3568日圓(連税)



ハートに火をつけろ！
Ki/oon Sony Records／KSV5-5041／5229日圓(連税)／1-12-94
DVD Version: KSB5-5702／5229日圓(連税)



CHRONICLE
Ki/oon Sony Records／KSV5-5046／5229日圓(連税)／11-8-99
DVD Version: KSB5-5703／5229日圓(連税)

Single Discography

出道至今Laruku已推出過合共17張細碟，各自在路線上均有不同特色，快慢勁柔式式俱備，其中以《HONEY》、《snow drop》和《HEAVEN'S DRIVE》的銷量較為出眾；正式出道前他們曾經推出過一隻名叫《Floods of Tears／夜想花》之Indie Single的。



Blurry Eyes
C/W: Wind of Gold (Many Kind of Percussion Mix)
Ki/oon Sony Records／KSD2-1077／1020日圓(連稅)／21-10-94



Vivid Colors
C/W: Brilliant Years
Ki/oon Sony Records／KSD2-1087／1020日圓(連稅)／6-7-95



夏の憂鬱(time to say good-bye)
C/W: あなたのために
Ki/oon Sony Records／KSD2-1101／1020日圓(連稅)／21-10-95



風にきえないで
C/W: I'm so happy
Ki/oon Sony Records／KSD2-1122／1020日圓(連稅)／8-7-96



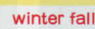
flower
C/W: さようなら
Ki/oon Sony Records／KSD2-1135／1020日圓(連稅)／17-10-96



Lies and Truth
C/W: 賽は投げられた
Ki/oon Sony Records／KSD2-1149／1020日圓(連稅)／21-11-96



虹
C/W: THE GHOST IN MY ROOM
Ki/oon Sony Records／KSD2-1159／816日圓(連稅)／17-10-97



winter fall
C/W: metropolis
Ki/oon Sony Records／KSD2-1176／1020日圓(連稅)／28-1-98



DIVE TO BLUE
C/W: Peeping Tom
Ki/oon Sony Records／KSD2-1182／1020日圓(連稅)／25-3-98



HONEY
Ki/oon Sony Records／KSD2-1200／611日圓(連稅)／8-7-98





花葬
Ki/oon Sony Records／KSD2-1201／611日圓(連稅)／8-7-98



浸食-lose control
C/W: 浸食-lose control (control experiment mix remixed by yukihiro)
Ki/oon Sony Records／KSC2-234／1020日圓(連稅)／8-7-98

snow drop
C/W: a swell in the sun
Ki/oon Sony Records／KSD2-1205／1020日圓(連稅)／7-10-98

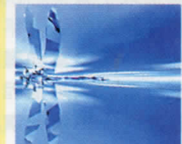


forbidden lover
C/W: 花葬-1014 mix
Ki/oon Sony Records／KSD2-1206／1020日圓(連稅)／14-10-98





HEAVEN'S DRIVE
C/W: metropolis～android goes to sleep mix
Ki/oon Sony Records／KSC2-280／1020日圓(連稅)／21-4-99



Pieces
C/W: fate～fake fate mix
Ki/oon Sony Records／KSC2-281／1020日圓(連稅)／2-6-99



DRIVER'S HIGH
C/W: Cradle～down to the earth mix
Ki/oon Sony Records／KSC2-284／1020日圓(連稅)／11-8-99

情報呈報

◆期待已久的宇多田光新曲終於有消息發放，據知這張預定在今秋推出的細碟(名稱未定)原來是由她親身演出的SONY MD廣告歌，而她亦是繼Lauryn Hill後第二名替該MD系列參演廣告的歌手。表面聽起來並沒有甚麼不妥，但此事件實際上卻含有另一重意義，皆因這是SONY首次聘用自己公司(SME)以外的藝人，可想而之Hikki的魅力實在大得驚人。

◆自幕張20萬人演唱會取得空前成功，加上榮獲北海道函館市榮譽賞，GLAY在日本音樂史可能會更進一步，事關於8月8日自民黨的參議院議員會長提議在11月12日天皇在位10週年時，其中一項計劃便是由GLAY在皇居前廣場舉行可容納40萬人的祝賀演唱會，如果成事的話那就真是驚世創舉了。

◆老牌搖滾樂手忌野清志郎，以其率領樂隊「忌野清志郎Little Screaming Review」的名義所推出之唱片《冬之十字架》，原定發售日是10月14日，不過因為收錄了國歌《君之代》的Punk Rock Version而被唱片公司中止推出。不過，忌野並不會因外間壓力而妥協，原因是他認為既然身為搖滾份子，就有責任唱出反映社會現像的歌曲，於是決定自主製作該唱片強行發售。

◆帶起日本hip hop熱潮的組合Dragon Ash，其主音降谷建志與日本R&B先驅者、由女歌手AIKO擔任的單人樂團Sugar Soul，現組成了名為「Sugar Soul feat. Kenji」的夢一般組合。他倆共同製作的首張細碟《Garden》將於9月8日推出，除了同碟收錄的《往這兒來》還有另外3首新混音版本，不知道現今日本兩大主流音樂的混合體到底是甚麼呢？

Oricon日本唱片銷量榜

Single (9-8-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	Boys&Girls	濱崎步	141260
2	新	為何…	Hysteric Blue	135210
3	↗	BE TOGETHER	鈴木亞美	127420
4	新	10 YEARS AFTER	TM NETWORK	105710
5	↗	energy flow(『裏BTTB』)	坂本龍一	96880

Album (9-8-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	Viva La Revolution	Dragon Ash	319730
2	新	Higher and Higher!	DA PUMP	279060
3	新	SECOND MORNING	MORNING娘	251850
4	↗	音樂	19	175120
5	新	GAUZE	Dir en grey	154720

Single (16-8-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	Boys&Girls	濱崎步	107410
2	新	Place~	SOPHIA	100480
3	↗	為何…	Hysteric Blue	91850
4	↗	BE TOGETHER	鈴木亞美	80230
5	新	Selfish	野猿	76780

Album (16-8-99)

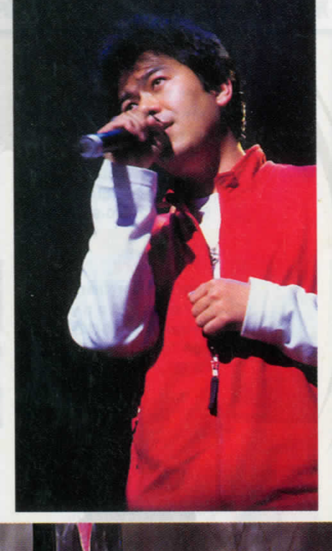
今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	C album	KinKi Kids	451230
2	↗	Viva La Revolution	Dragon Ash	136370
3	新	Super Eurobeat Vol.100 ANNIVERSARY	群星	129330
4	新	親吻向魔法戒指	岡本真夜	112350
5	↗	Ricky Martin~Here I am	Ricky Martin	98480

聲優志望者：小璘 & 山寺良牙

Voice File Vol.8

林延年（Hayashi Nobutoshi）





出生日期：1968年6月10日
星座：雙子座
身高：170cm
血型：A型
出身地：東京都
興趣／特技：洗車、彈結他
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《卒業M》中本翔、《ふしぎ遊戲》翼宿、《マクロス７》熱気バサラ、《超くせになにそう》野田昭、《ジェネレーターゴウル》ガウル、《蒼き伝説シュート！》白石健二、《アンジェリーク系列》ランディ
簡介：小時曾當過童星的林延年，於高校畢業後因看到聲優古川登志夫主辦的劇團青杜的宣傳單張，他覺得很有趣便加入了，亦因此他更入了青二Production並成為聲優。林延年所配的多是性格開朗的熱血青年，而他那帶點沙啞的聲線亦跟這類角色很相配，所以當知道要替文靜的中本翔配音時，他自己也感到十分驚訝和煩惱呢！雖然林延年的聲線和中本不太相襯，不過其內心感情的演繹則將中本發揮得相當好，可見其演技之精湛。另外，相信各位林延年的Fans都知道他是非常熱愛音樂的，至於他對音樂的看法，他認為音樂最重要的是"真實"。他希望自己的歌曲能以自己的旋律、說話和方式去將自己的真實解放出來。不知各位有聽過林延年的歌的朋友有否感受到他所傳達的"真實"的訊息呢？





Voice File Events & Information

中國四大名著之一再次在日本出現

一看到照片時，各位能否認得出他們是誰呢？相信除了「豬八戒」外，「沙僧」會很難認吧！事實上扮「豬八戒」的就是「子安武人」；而「沙僧」就是「冰上恭子」，這個做形是為了造CD Drama《西遊記》封面時所用的，中文版的《西遊記》相信各位聽得多了，若是由日本聲優所演出的《西遊記》各位又有否聽過呢？



相拆檔還是搞氣紛

宮村優子與岩田光央在擂台上大打出手？真的嗎？當然是真的，而且有相為證：不過這不是為了拆擋而打的，而是為了記念宮村優子與岩田光央合作五年而攪的節目，當日宮村優子表現出她於日本動作協會所學到的技術，包括劈瓦等，而且岩田光央的妻子愛河花里子亦有出場助興，務求令觀眾有個快樂的一天。

Voice File CD Data Release

BREAK OUT!!／THE ETERNAL MIRACLE—永遠なる奇蹟—

前田愛



發售商：NEC Interchannel
編號：NEDA-10007
發售日：8月6日
價格：1050日元

最近努力地向歌手界發展的名聲優——前田愛，最近又有新Single推出，就是這BREAK OUT!!，但不說也不知，這首曲就是即將在PlayStation發售的戰略遊戲——《Spectral Force～愛しき邪惡～》的主題曲；除了此曲外，亦會收錄電腦版《Spectral Force 2～永遠しき奇蹟～》的主題曲。（山寺良牙）



供應處主管：赤目黑龍

HG．UC第3彈
SMX-110S渣古III改登場

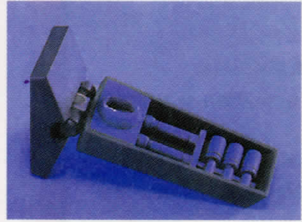

◆SMX-110S渣古III改的全貌。

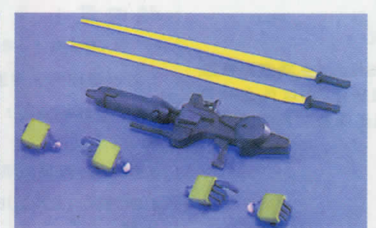
大家可能會覺得這MS實在是非常面善，不過又說不出這是甚麼機體，對了！這正是在《ZZ高達》之中出現的機動戰士「渣古III」，這其實也非一般嘍囉的機體，而是新自護軍主將馬士文所駕駛的MS，這新的模型作品其實在之前也已經出過「首辦」，不過，不是 大部份玩家能負擔的。

這「渣古III改」的特色是其特別的「重量感」，因為在這MS身上的裝甲和裝備使他在表面上非常之有「份量」，而且一如之前的作品一樣，這模型在可能的情況之下已經將大部份在動畫之中的特點重現，例如是在腰部的前甲之中的穩藏武器、盾內部的手榴彈和鐳射劍等。


◆腰部的設計相當精密。

■DATA■
SMX-110S渣古III改
比例：1/ 144
售價：1500
發售日期：預定8月發售


◆盾的內部結構。


◆模型中的武器只有鐳射劍和鐳射槍。


◆頭部設計和之前的渣古有很大分別。


◆腳部的後甲板是可以活動的。

閃令令MS又再出現

	■DATA■	■DATA■
	MS-06S	RX-78-GP01-Fb
比例	1/ 100	1/ 100
售價	3500日圓	4000日圓
發售日期	預定8月發售	

大家讀記得之前推出過的「電鍍版」原祖高達、Z高達嗎？這是否出色的作品便見仁見智了，不過，正所謂一不離二，BANDAI將會在這個8月之中推出另外兩款的「電鍍版」MS模型，他分別是「GP-01-Fb」和「MS-06S馬沙專用渣古II」。

這兩部MS也可說是在高達世界之中的名機，所以被選中製成「電鍍版」也不足為奇，不過最後出來的效果是怎樣便是看到實物才可以作出批評了。


◆表面看上去乎是相當的吸引。


◆隨模型附送的馬沙(脫去頭罩)和胡勒奇FIGURE。



買了《SOUL CALIBUR》回家玩後，發覺那三百餘元真是物超所值，即使玩了很久也沒有膩的感覺，爽快極了。近幾日和友人談開Dreamcast在本港的銷量時，翻開某雜誌發現一些失實報道，其實只要有點Sense的人都應該知道那些只是被誇大了的數據，頓時對同業們為求出位而譁眾取寵感到可惜。

To福田君：

本人準備9月前往日本參觀秋季Game Show，有如下問題請福田君指教：

1.兩日展期9月16日及17日，是否都開放給公眾？開放時間是甚麼？

2.我知道門券可以在日本的門票販賣處購買，但好像我們這些外國遊客又可以如何買到？有這樣的安排給我們嗎？

3.有甚麼網頁是關於這個Game Show的呢（官方的或是其他的也可以）？

謝謝你的幫忙，因需要早些籌備行程，懇請盡早回覆。

Thanks a lot!

Best Regards

龍野

龍野：

1.本年度的秋季TOKYO GAME SHOW是在9月17日至19日舉行，而17日是專為業內人士及招待嘉賓參觀的，因此閣下可選擇在18日或19日到會場去，至於開放時間則為早上10時至晚上6時（19日為5時）。

2.除非你是在GAME SHOW舉行之前約半個月已逗留在日本，那便可在便利店等門票預售處購買前賣券，否則就只能在當日於會場門口排隊購票入場。

3.CESA的官方網址是http://www.cesa.or.jp，當你進入該網頁後只要選擇GAME SHOW的選項便可。

福田

給福田君：

你好！本人自從在水龍、黑手的時代已寄數封信給本欄，但可能時機或運氣皆不對而導致我的信沒被抽到（嗚嗚）。希望今次福田君能抽到我的信及解答我的問題吧！

1.貴 編輯部在星期六、日是否辦工？

2.續問題1，如不能，那你們如何收到信件呢？

3.貴刊及《GAME PLUS》的紙張可否拿來循環再造？

4.續問題3，如不是全部紙張都能循環再造，請列出那些能循環再造的紙的質感或位置來。

5.日版PS能玩美版遊戲嗎？

6.續問題5，如不能，有沒有解決方法？

7.《機戰Complete Box》中《機戰2》的娜娜，在第8話「瑪比高的陷阱」之後是否繼續參戰？

8.請問電腦熒光幕可否接駁遊戲機（PS和SS）？如可能，有甚麼硬件及軟件可幫助接駁呢？

多謝福田君能抽空回答，及恕在下字體和紙質粗劣。

祝 身體健康

貴刊銷量蒸蒸日上

讀者ROID敬上

P.S.優惠天國應該在背面印上廣告比較好吧。（表面印花，背面廣告）

ROID：

1.正常來說，我們的辦工時間是星期一至五上午10時至下午6時，及星期六上午10時至12時30分，但當然會有例外情況（如趕稿趕到天昏地暗…）。

2.信件收發固然是多得郵差先生及各速遞公司員工的協助啦。

3-4.理論上是可以的，不用擔心。

5.在一般的情況下，日版PlayStation主機是無法讀取日版PlayStation遊戲碟和音樂CD以外之光碟的，所以美版PlayStation遊戲是無法在日版主機處玩到的。

6.就正途手段而言，沒有。

7.應該是不會再出場了。

8.若單是PlayStation和Saturn，閣下可選擇使用XRGB2來將它們接駁到電腦熒光幕去，藉此畫質便能作大幅度的提升，可是其售價則十分昂貴，大約是1150港元左右。

福田

我是第一次來信，希望能在108期登出。

1.《THE HOUSE OF THE DEAD 2》怎樣令喪屍的頭變大。

2.《Virtua Fighter 3tb》有沒有機會用最後首領。

3.5800 Yen是多少港紙。

4.《FF VIII》的咭在書展裏有得賣，所以我在GAME PLAYERS的店買了一盒15包的咭但還欠很多張，我想問你們能不能在遊戲誌專賣店裏放出所有咭出來給我選購。

5.DC的《GUNDAM SIDE STORY 0079》推出時港紙要多少，值不值得買。

6.PS的《維佳拿完結編》我等了半年以上也是未定何時出，希望你們能給我正確日期。

祝GAME PLAYERS長賣長有

無名氏：

1.玩者需要在Original Mode裏取得令喪屍變成大頭的道具才可。

2.要在《Virtua Fighter 3tb》中使用DURAL，玩者只能透過Training Mode利用秘技來選用它，方法是在選擇角色畫面裏按住X及A來按START便能使用金色DURAL，至於銀色DURAL則是按住Y及A來按START。

3.大約為380元左右。

4.很對不起，遊戲誌專賣店並沒有提供《FF VIII》TRADING CARD的散賣服務。

5.DC版《GUNDAM》售價大約是330至350港元，至於值不值得買則見人見智，但如果你喜歡高達就應該要買了。

6.筆者不明白閣下所指的《維佳拿完結編》是甚麼遊戲，可否用日文再次寫過來？

福田

福田君：

本人首次來信，希望解答以下問題。

1.可以每期都刊登漫畫時間表嗎？

2.《BIOHAZARD 3》你們會不會推出攻略本？

3.《海釣～向寶島進發～》可否刊登攻略？

4.DC隻《J LEAGUE創造職業球會》會不會搞比賽。

5.Pocket Station現在幾多錢？

6.現在買Wonder Swan好還是等遲些推出的彩色版好？

碧高斯基上

碧高斯基：

1.通常我們會每隔約一個月便刊登漫畫時間表一次。

2.如果你有看過上期的廣告，就應該會知道我們將會推出《BIOHAZARD 3》的同日發售攻略本了，滿意與否？

3.這個應該不會了，很抱歉。

4.哈哈，難道閣下又是《創造職業球會》的忠實擁躉？那便請密切留意我們的報道吧。

5.PocketStation的售價大約是260至300港元左右。

6.由於彩色版Wonder Swan現階段只是傳聞會推出，筆者認為它即使推出最快也只是來年的事，所以買下黑白版的WS也未嘗不可。其實這是老掉大牙的問題，如果你是純粹喜歡購買遊戲機的人，那無論它是黑白或彩色都買下，但玩家不是應該為了自己喜歡之遊戲而購買新機的麼？

福田

福田先生：

多謝福田君一直為我解答問題，這次又要指教了！

1.近期推出的《星戰賽車》(日版)是否要對應4M RAM擴張卡？香港有沒有推出擴張卡？如果有那裏有得賣？

2.在GPM《薩爾達傳説－－時之洋笛》攻略中，林克在攻略中説可以用回旋斬把樹上的黃金蜘蛛震下來，為甚麼我用了回旋斬也不能把蜘蛛震下來？

3.在《OGRE BATTLE 64》的主角要多少經驗值才能成為騎士和聖地騎士，另外在戰鬥中可不可以錄用野生生物，還有這隻遊戲有沒有無限金錢等秘技。

4.《007金眼睛》第十話的銅像公園，第二個任務是怎樣完成的？這隻遊戲有沒有秘技？

5.《牧場物語》這隻遊戲怎樣爆機的？

6.N64還有多少遊戲推出，那有多少隻必買之作，而福田君最喜歡那隻N64的遊戲呢？

祝福田君可完全解答我的問題！

N64機迷上

N64機迷：

1.N64版《STAR WARS EPISODE I RACER》是能夠對應擴張RAM PACK的，而本港總代理的確是有推出過這張咭，你可試試到各大遊戲店找尋。

2.不可能吧，正常來説是可以震下來的啊。

3.在《OGRE BATTLE 64》裏主角是只能根據劇情來轉職的，像進入第3章及第4章時他便會發生轉職事件，所以是無法轉為騎士等其他職業。野生生物方面，玩者只能捕捉遊戲版圖內的野生生物，戰鬥時的則無能為力了，至於秘技就請參閱前一期的《秘密技攻》。

4.筆者由於學藝不精，玩了兩三排便被殺了，所以答不到你的問題，SORRY；秘技則可參看下文。

二十項隱藏模式

只要完成特定條件來過版，就會出現隱藏模式。

版面	秘技	難度	時限
LV1：DAM	PAINBALL MODE	SECRET AGENT	2：40
LV2：FACILITY	INVINCIBILITY	00AGENT	2：05
LV3：RUNWAY	大頭	DK MODE AGENT	5：00
LV4：SURFACE 2X	GRENAD LAUNCHER	SECRET AGENT	3：30
LV5：BUNKER 2X	ROCKET LAUNCHER	00AGENT	4：00
LV6：SILO	TURO MODE	AGENT	3：00
LV7：FRIGATE	NO RADAR(MULTI)	SECRET AGENT	4：30
LV8：SURFACE	2TINYBOND	00AGENT	4：15
LV9：BUNKER 2	2X THROWING KNIVES	AGENT	1：30
LV10：STATUE	FAST ANIMATION	SECRET AGENT	3：15
LV11：ARCHIVES	INVISIBILITY	00AGENT	1：20
LV12：STREETS	ENEMY ROCKETS	AGENT	1：45
LV13：DEPOT	SLOW ANIMATION	SECRET AGENT	1：30
LV14：TRAIN	SILVER PP7	00AGENT	5：25
LV15：JUNGLE 2X	HUNTING KNIVES	AGENT	3：45
LV16：CONTROL	INFINITE AMMO	SECRET AGENT	10：00
LV17：CAVERNS	2X RC-P90S	00AGENT	9：30
LV18：CRADLE	GOLD PP7	AGENT	2：15
LV19：AZTEC	2X LASERS	SECRET AGENT	9：00
LV20：EGYPTIAN	ALL GUNS	00AGENT	6：00

5.這類遊戲可以説是沒有爆機的，不過只要通過特定條件(如飼養一定數目的動物)就算完成遊戲目的。

6.照目前的走勢看來，N64起碼還有約一年半的活躍期，所以不愁沒有有軟件推出，至於我自己較喜歡的作品便是《薩爾達傳説～時之洋笛》、《POKEMON STADIUM 2》和尚未推出的《DONKEY KONG 64》。

福田

聰明偉大的福田君：

我是第一次寫信來的，希望能刊登吧！謝謝！

1.有一次我正想玩遊戲機時，將個火牛插上電掣上，突然有一些火花噴出來(相信是接觸不良)，當我拿個火牛出來時見到三個腳中，地線那個腳溶掉了少許(是少許)，我想問那個火牛還能不能用？

2.DC的《FRAME GRIDE》有沒有秘技？如有請刊登出來。

3.DC中的《神機世界EVOLUTION》有沒有秘技？如有請刊登出來。

4.N64的《007金眼睛》有沒有機會移植在DC上？

5.DC除了《神機世界EVOLUTION》外，還有沒有其他RPG Game？

6.你認為DC的手掣適不適合玩《STREET FIGHTER》系列的格鬥Game？我就認為玩起上來就有點難玩。

7.DC會不會推出一些新手掣？如會在何時推出？

8.最後一條問題，以前我曾聽説SS會推出《機械人大戰N》，但現在卻沒有了下文，究竟《機械人大戰N》會不會推出呢？

祝你們銷量捷捷上升，永遠NO.1

DC的問題少年上

DC的問題少年：

1.閣下的火牛好像有不少潛在危機啊！還是使用其他品質較好的合規格火牛比較好，正所謂「小心駛得萬年船」。

2-3.暫時未收到此兩款遊戲的秘技，抱歉。

4.理論上《007金眼睛》是不會移植到其他機種去，原因是它乃RARE專為任天堂而製作之N64遊戲來的，和同廠即將推出的《PERFECT DARK》一樣估計應該只是N64專用。

5.DC用RPG還有造型出眾的《戰國TURB》、多番延期的《CLIMAX LANDERS》與及只聞樓梯響的《PROJECT ARES(暫稱)》，數量確實不多。

6.筆者也有同感，無論是《街霸》或是《拳皇》若以DC手掣來玩，效果總是比SS那時差很多，所以還是購買Arcade Stick玩格鬥遊戲好了。

7.暫時未聽聞過有關新款DC手掣或控制器將會推出之消息，閣下看來要稍等一會兒。

8.那只是我們編輯部給大家開的一個玩笑而矣，你知不知道這個消息之出處其實是我們特地炮製、但求令大家一笑的《偽遊戲誌》呢？不過最新一集的《超級機械人大戰α》將會分別在PlayStation及DC上推出，你喜歡嗎？

福田

TO福田先生：

本人是第一次來信，希望能盡快幫我解答問題啦！

1.我在占羅姆之村東面的礦山中找不到地然星(メイザース)，請問應該在礦山的哪裏？

2.我不知道怎樣才能在古利古美仕達的交易所中取得交易分50000以上，所以不取得地拘星(ゴードン)，請問如何可以取得交易分？

3.我在綠山市的附近只能取得頭四隻飛鼠，但怎也不能取得摩古摩古(モクモク)，你能否繪一幅地圖指明地點給我知呢？

祝貴刊銷路不斷上升！

心急想爆機的機迷上

心急想爆機的機迷：

1.筆者很難向你描述實際位置到底是在哪裏，不過可以説的是メイザース是位於「倍返封印球」之對面，而玩者的城池必需要有Lv.4才可令其加入。

2.所謂的交易，其實就是先從別的地方以低價購入特定物品，然後轉售到一個區域去「謀取暴利」，所以只要善用各地物品的差價便能很快在古利古美仕達取得50000交易分，再和ゴードン談話即可拉攏他加入。

3.其實，要取得第五頭飛鼠同伴摩古摩古[モクモク]，唯一途徑便是隊中成員為少於5人的情況下，在綠山市附近不斷徘徊，就有一定確率碰到他加入成為同伴。

福田

福田大人！在下洗衣機，已是第二次來信。希望大人能盡快解答我的疑難。

1.在PS的《SUPER ROBOT WARS COMPLETE BOX》的《機械人大戰EX白河愁篇》的古蘭修怎樣能變成新古蘭修，但不是使用金手指。<請詳細解釋>

2.請問福田大人覺得PS 2和PROJECT DOLPHIN那一部的機能比較強，比較實用。<不像DC這麼快玩完>

3.SEGA會不會推出DC 2？

4.為何PS 2只得128 Bit而不增至200 Bit，還有為何DVD-ROM只用單面，而不用盡全隻DVD呢？

祝 福田大人 健康快樂發達！

洗衣機上

洗衣機：

1.在《機戰EX》令白河愁[シュウ]使用新古蘭修[ネオ・グランゾン]的方法十分簡單，首先分別通過マサキ和リューネ兩章，然後在這個情況下於標題畫面順序輸入↓、↑、←、→、L1、R1，再使用ISS來進入白河愁之章便可。

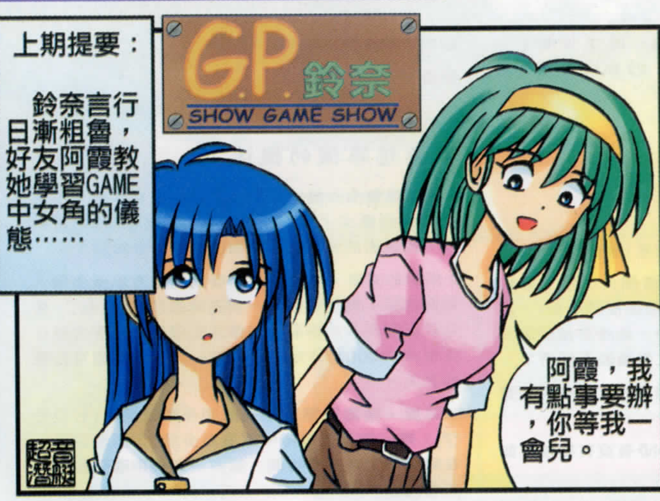
2.首先要糾正你是Dreamcast絕不是如你所說的那麼快玩完，起碼推出至今仍未到一年已擁有超過70萬台的銷量，成績不算太差。至於PlayStation 2(暫稱)和次世代任天堂主機哪一部機能較強，表面數據上任天堂新主機似乎勝出少許，不過PlayStation 2的實力也是伯仲之間，固此很難説哪部強些，只能説PlayStation 2的潛在軟件發開商必定會比任天堂的為多。

3.本人覺得SEGA與其開發性能更強的主機，倒不如花多點心機及時間去拉攏軟件商好過，事實上已反映出即使強如N64，軟件不足是足以致命的，所以能令NAMCO加入並製作《SOUL CALIBUR》是一個很有意義的舉動。

4.PlayStation 2(暫稱)使用128 bit是因為這已是目前很高水平的CPU運算速度了，即使再快一般軟件商也未必能夠運用得宜；此外還要考慮CPU的成本問題，128 bit CPU實際上是非常高速的！至於不使用200 bit是因為所有位元計算都是以2的倍數乘上去的，像8 bit、16 bit、32 bit和64 bit等，因此即使有更強的CPU都只會是行256 bit。另外，只用單面DVD-ROM是考慮到成本問題，因為在光碟生產的過程裏製作雙面CD-ROM／DVD-ROM的成本，其實是遠超於使用兩隻CD-ROM／DVD-ROM的，原因是需要多一重工序去「反碟」將另一邊的資料COPY過去，所以你有沒有見過雙面印製的音樂CD呢？

福田

插畫：超音潛艇

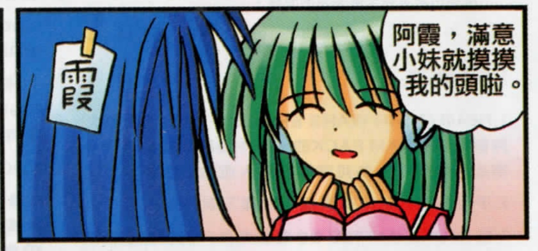


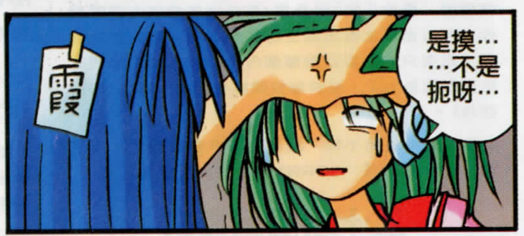












不定期揭載

超音速的連GAME帶畫

BY SONIC SUBMARINE

第一隻
令小弟打上
癮的遊戲，
就是這隻
「1943」，
當年返學前
放學後也忍
不住去打兩
舖。有日覺
得病毒太深
後曾對自己
說：「單打
一隻去到大
和就不再玩
！」。之後
一隻去到大
和的野望雖
然達成，但
意志薄弱的
我及後玩得
更狼死。

在「擊墜王的年代」中，玩「1942」時取得機仔後感動莫名，細個時這遊戲入一蚊玩不夠一分鐘我就死光了，這雙機仔可說是我的童年宿願……

SHOT-GUN

ACT 1.[1943]

無責任讀者檔心

主持人：KOTARO

續·回應PlayStation後繼機成敗相對論

TO KOTARO:

先感謝KOTARO先生於104期給本人的劣作見街，再感謝「梅花鹿」小姐將本人「省」得「血肉模糊」，三感謝KOTARO先生給機會本人「收屍」。

戰前先要說「梅花鹿」小姐說本人的論點「不合常理」，對！因為本人根本無想過用常理去表達，否則前作本人亦不會用「掩飾」開始。而這點還得先說，就是「本人很窮」，故一切理論還得「利」字得頭。

首先說DC降價除了是因為「消量欠佳」這個次要因素外，主要目的就是要令DC「大眾化」，而要「大眾化」的首要條件就是「低價格」，否則機能再強亦是徒然。為何PS 2（暫稱）自公佈以來均沒有定價呢？怕定價低而「嚇怕」各位還是怕價格過高而「嚇死」機迷呢？相反任天堂部「海豚機」雖未有示範畫面睇但她卻不停標榜主機的低價格，令到各位「機民」小一個憂慮。而且就算PS 2只消￥30000，佐根據SCEH的變態匯率計算PS 2分分鐘貴DC幾倍，哀哉。

媒體方面，本人沒說DVD ROM沒有遊戲（唔好「屈」我），而是現時DVD的成本比CD高是個不爭的事實，故GAME價上升亦不無可能，但要賺錢為上的商家將貨品降價就極難，換言之貨品嘅價格一升就「係咁大」。噢Sorry，應該係「快高長大」至啱。

而下兼容方面，KOTARO先生都話LENS的壽命有限，而且PS 2為了減低成本而令讀取兩種不同的媒體的兩粒LENS合成一粒，亦即就算玩PS的遊戲消耗的亦是那「真貴」的PS 2的LENS，若要給一些極其樣衰的低解像度火柴盒人利用「真貴」的PS 2作輸出來「折磨」部機，還是那句，不如買多幾部PS等壞機好過。同樣理由地，「真便宜」的DC若死於舊Game下亦不值，故要回味舊Game不如買部SS好過，反正SS捱得，而且LOAD碟不算太慢，磁碟頭不易下陷和較少HAND機，相當奈玩。

最後，本人在前篇文中普沒有話PS不能翻身，而是說（若然）SONY在令戰中落敗的話將會在業界失去地位（日後還請看清楚別人的用字才展開反駁，否則好瘀），而在失勢後，大廠會被其餘廠商吸納，而SEGA和任天堂的制度將會變得完善從而得更多人和遊戲開發商支持，而因硬件的機能已經去得很盡，開發更強的主機亦變得意義不大，在失去天時地利人和的因素下若是SONY的確很難翻身，而SEGA則於街機市場亦有一班年青有為的人仕支持（我有份），加上若以第三廠商去睇SEGA時她亦絕對比任何一間開發商要強（包括任天堂和SQUARE），而任天堂則可利用她可愛的卡通人物和Game Boy「企硬」的市場得到極大量人仕支持（我又有份），而SONY雖則有無限強的電器買家支持（我都有份），但這和Game無關（莫非要用電器和影音產品為題材開發新Gmae？），故此還需神仙打救。

結束前本人想表明並非想SONY和PS死（而是求生不得，求死不能，嘿嘿），始終市場被獨佔並非好事（就好像SFC時代過萬日圓的盒帶和PS的超大量廢Game誕生）。而現時還有人不明這個道理，而且更希望SEGA「死無全屍」來破壞這個已經不平衡的遊戲界，哀哉。其實本人只是想嘗試用另一超乎「常理」的角度和出發點去反觀同一事件的另一面而已（你信嗎？），而我說本人並非SEGA迷，你又信嗎？

祝　GPM快D再有訂閱服務

孤獨的遊戲機　敬上

26日　02：30 a.m.

孤獨的遊戲機：

其實閣下和梅花鹿小姐對於PlayStation後繼機見解，拙者雖然亦有同感，但是如果太過刻意斟酌比較，從而斷定兩者成敗得失，似乎就未免有點言之尚早。假若閣下真是刻意「掩飾」的話，那麼，其實閣下也是認同Dreamcast現在處於下風，存在着很大的隱憂，相反，PlayStation後繼機的前景比較明朗，對嗎？

的確，閣下一直針對的是PlayStation後繼機自年初公布以來從未有正式發表主機的定價，亦未曾正面回覆過主機於價格上的問題，不過大家需要知道，價格一直存在的隱憂，並非來自SONY從未有公開主機的價格，而是一般行內人仕對於主機成本和價格方面的預測，如果拙者大膽地說句，高昂價格只是外間一種過敏的錯覺，隨着SCEA社長久多良木健先生接受日本每日新聞訪問透露，以及下月中在日本舉行的TOKYO GAME SHOW 99 AUTUMN，PlayStation後繼機各項料資將會正式曝光，相信到時候定必能夠給閣下一個很明確的答案！

至於閣下提及任天堂「NEXT GENERATION NINTENDO」（前稱「DOLPHIN」）雖然並未有正式示範畫面公開，但是任天堂方面則經常標榜後繼機種價格低廉，機迷方面少了一個憂慮，拙者反而覺得任天堂向來最大問題，就是推出日期經常一改再改，所以不能如期推出主機，價格再低廉亦是徒然。

此外，對於SCEH遊戲定價方面的問題，拙者認為只是閣下的誤解和偏見，既然閣下明知PlayStation後繼機價格比Dreamcast高是必然的事實，那麼，為何要借其他理由重覆又重覆標榜PlayStation後繼機比Dreamcast貴呢？這個則似乎有點無私顯見私之嫌！

還有，閣下再次提出採用DVD-ROM作為主機媒體，可能提高遊戲售價的問題，無疑DVD-ROM製作成本比CD-ROM為高始終是個不爭的事實，不過遊戲價格方面截至現在仍未正式公布，一切也是言之尚早。如果閣下仍刻意執着遊戲價格上昇的問題，拙者會問Dreamcast是利用GD-ROM作為主機媒體，而很多用家亦都知道，GD-ROM比CD-ROM是多了一重壓縮過程的製作工序，換言之，製作成本相對也比CD-ROM為高，但是GD-ROM遊戲價格是否有所提昇呢？相信對於這個問題，閣下也要反思反思！

在回覆閣下對於對下兼容的問題之前，拙者先要重申一點，SONY並無因為要減低製作成本，將讀取兩種不同媒體的LENS合成，而是一部主機裏面本身根本不需要同時存在兩種讀取不同媒體的LENS，LENS只是一部主機的中價零件，相反，合成LENS可能還要比兩種讀取不同媒體的開發成本更加高昂，所以並無「真貴」與否之分，特此更正。

其實拙者不厭其煩重申，購買PlayStation後繼機重點應該是後繼機種對應軟件，至於對下兼容只是SONY照顧現時龐大市場佔有率的其中一種可行方法。相反，對於已經擁有PlayStation的機主來說，亦不愁沒有遊戲繼續推出，所以Dreamcast並非敗於舊作之下，而是一百萬市場與二千萬市場之間的差距，在於用家來說，當然支持繼續推出遊戲的一方，反之廠商亦都是以市場較大的一方為依歸，非以舊作籠絡人心，這點希望閣下可以理解。

最後閣下討論PlayStation後繼機計劃失敗，SONY將會在業界失去地位，拙者雖然有很多認同的地方，不過則有另一番不同的見解。其實Dreamcast現時已經加入的第三遊戲生產商數目相當，並未加入而又比較大的廠商，屈指一算，只有ENIX和SQUARE兩間，所以Dreamcast的問題根本不是第三遊戲生產商數目，而是年間推出的遊戲數量和類型不夠建立一個龐大市場。

當然無疑，SEGA絕對比任何一間第三遊戲生產商還要強，不過亦都因為SEGA不是第三遊戲生產商，而是一間既生產硬件、又開發軟件的FIRST PARTY遊戲廠商，因此Dreamcast計劃失敗，SEGA同樣可能會在業界失去地位，加上全球業務用市場不斷萎縮，SEGA的前景其實並不樂觀。相反，任天堂和SONY的地位不容易受到動搖則是個不爭的事實，因為之前已經提到廠商亦都是以市場較大的一方作為依歸，所以拙者敢魯莽地說句，雖然PlayStation後繼機並未正式推出，不過已經在家庭用市場方面立下不敗之地，問題只是SONY需要用上多少時間才能將PlayStation市場完全轉營。

然而，拙者也認同業界市場受到壟斷，的而且確不是一個健康的局面，但是並不代表機迷可以利用一個毫不理性的角度宣揚錯誤訊息，始於能否打破這個局面，責任並非全部落於用家身上，而是FIRST PARTY遊戲廠商的策略和給予用家的信心，希望下次有機會能夠再與閣下分享一下現時業界局面的最新情況，而並非超乎「常理」角度歪曲事件的真實面。

KOTARO

※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關



G.P. 鈴奈留言板

嘩～～原來在不知不覺間暑假就已經差不多完了。各位玩得開心嗎？小妹就在這個暑假跟AMI和里繪到處去玩了。不知各位有沒有看到我們呢？另外，大家做好了功課未呢？小妹的暑期功課就……哈哈哈！還是不要說這些掃興的事了……希望各位可以用剩餘的假期，盡情地玩吧！

「我想學日文」

TO：鈴奈&各個「偉大的」編輯

大家好！小妹是第一次來信的，望你們會刊登的吧！

我係由第91期就開始看遊戲誌，之後就被迷住。而打機的歲月都開始了不久，所以有些事情不明白，望你們會答我。

1.在啟程之詩——藤崎詩織篇中，2月14日個次約會，我想知道是否要和詩織去電影院呢？我當時只得電影院同初見面的地方，我應怎樣做呢？(請你詳細地告訴我知怎樣做吧！)

2.在倫敦精靈偵探團中，是否定接些別的案件才可以去下呢！有沒有秘技？

玲奈，我想知道你懂不懂日文，如否的話，那誰懂得呢？從那裡學到的，難嗎？(我都想學)

而VCD個把聲是誰呢？把聲好可愛。好得意啊！希望遊戲誌不要兩星期才出版，一星期出版不是頗好嗎？兩星期等得不容易啊！

最後，祝大家身體健康，介紹多些好Game過我們！(唔好怪我長氣)

永遠支持你們的芝士上

TO 芝士：

1）在啟程之詩中，和詩織約會初時的確只是可以到戲院，可是當他們知道距離電影上映還有一段時間後，就可以到遊戲機中心和餐廳了。

2）據福田說，這個遊戲中的主案件就當然要接了才可以到下一章啦！可是那些「SUB EVENT」就可以不接也行。至於秘技方面，就暫時不太清楚了。

其實我也懂少少日文啦！如果你有看過上期小妹的「SHOW GAME SHOW」也知道了，嘻…而時雨、山寺良牙和MS的日文也很犀利的！小妹經常也扯着他(她)們譯日文的…至於在那裏可以學到，現在有很多舉辦興趣班的學校也有日文課程報讀，不過若說是最正統的話，就當然是「日本文化協會」較好了。難不難？這也很難說的，我想剛學日文時就好像你在幼稚園學英文那時一樣吧！

另外，VCD可愛旁白小姐的資料的「極度基密」來的，所以她的身份是一個謎……

P.S.多謝你在信紙上造了一個用金粉膠水造出來的《G.P.M.》，花了不少心思哩！

GP鈴奈上

「你好嗎？」

Dearest GP鈴奈さん：

'Konichiwa？'又係我呀，I hope you find the time see my letter，アリガト！

講起BCS丹小姐，買唔到《GPM》就慘，because果度係China，唔係成日有得賣，我仲記得以前八神京先生提過！話70蚊一本《GPM》，係咪真嘅呢，除非中國係富裕國家，if唔係就冇HK咁多野賣。

以下比Fukuda，Kan，山寺良牙さん：

響No.105期你地介紹過仲問由紀惠，Yuko又有佢嘅《昔日的旋律》album，你地有冇呢？我亦都想買Ayumi嘅《A》，because我以前都買咗《A Song of XX》album，so我又想買《A》呢隻CD。

But管林見晴(菊池志穗)and朝日奈夕子(鐵炮塚葉子)嘅song好好聽，以前三石琴乃(琴Sailor Moon配音果個)有冇出過album？響《美少女雀士》幫果隻兔仔配音(西原久美子)把聲好似戴安娜(唔係死咗果個，係隻貓)，係呀，你地有冇「鐵炮」同中友子嘅個人資料and photo？如果有就麻煩你地幫我刊登出來啦！

PS：池澤春菜以前係咪有首歌響《KOF》聽到呢？

OK，得到呢度，「Sayonana」！

祝「天生我才必有用，千金散盡還復來！」

Your Sincerely

Asahino Yuko

TO Asahino Yuko：

實不相瞞，其實我自己是沒有買過Yukie的唱片的，而坐在我對面的MARKS就是她的歌迷。至於濱崎步的《A》我認為有一定的可聽性，起碼今次有4首歌呢！

福田上

多謝各下的來信，「三石琴乃」是有推出過其個人CD，而且它有數隻之多。至於「鐵炮塚葉子」與「中友子」的資料可刊出，但鑑於版位問題，相片則沒法刊出了！請見諒。

鐵炮塚葉子(Teppotsuka Yoko)

出生日期：5月7日
血型：A型
出身地：茨城縣
所屬藝能製作公司：青二Production

中友子(Naka Tomoko)

出生日期：3月22日
血型：B型
出身地：大阪府
所屬藝能製作公司：青二Production

山寺良牙 覆

「我嘅志願係做編輯！」

GP鈴奈小姐：

Hi！小弟係Aibmon呀！自從購入「占卡士」後，開始渴求本刊了，隔週五就「部」定Game Shop，希望第一時間購入，不過由於經濟問題購入兩個月左右，先得3隻Game，連Sonic都冇，所以好想做工，不過搵唔到…好慘！

係咪打機要打得好勁先有機會做編輯嫁，小弟好水皮嫁，好似「神機」咁，最後Boss都唔知點打得死，次次都俾佢的毒彈「素」死……GAME OVER啦！

鈴奈小姐，妳like唔like日本歌嫁？我好like嫁，好似今個月月頭就出血得厲害，L'arc'en'ciel 2隻CD已經死我，鈴木亞美，Morning娘一令荷包傷上加傷…

係呢，ITV配音員係咪某台嘅DJ嚟嫁呢，玩game同照料中學生果個電台囉，應該知喇。

希望貴刊再聘請編輯喇，小弟也想和鈴奈小姐做同事。

應徵編輯文章可否用攻略(簡短)作見工之用嫁？

仲有，iTV中嘅「大玩配件」還節，好正呀……

祝貴刊業務蒸蒸日上！！！！

Aibmon
「J.C.Q.N.N.」

TO Aibmon：

很多謝你每隔週五就「部」住GAME SHOP來買本刊哩！以後也請多多支持。

做編緝最首要的條件就當然要喜歡打機啦！就像小妹般可以不惜一切去打機，哈哈…(←這是經過長期訓練，小朋友不要學啊！)另外對遊戲有一定認識也很重要的，而若懂日文的話就更好了。你要為做編輯的目標而努力呀！

小妹也喜歡聽聽日文歌的，可是就相信沒有像你般用那麼多錢來買CD了；因為各位編輯喜歡的歌也有頗多的種類，所以小妹多數也向他(她)們借回來(←可以慳回不少買GAME錢哩！)，這樣就可以慢慢試聽完才買了。

GP鈴奈上

「我和八神有個約定」

《GPM》的各位：

你們好哦～～我是I．C星呢！今年3月初曾給你們投過COSPLAY PHOTO哩(後來在97，98期上刊出了，好高興)但是…直到今天(8月20日)我才收到了B.C.S丹給我發動了全國筆友找着的一本97期《GPM》已經不進貨了…(嗚～～)我可怎麼辦呀！以後向《GPM》投稿，寫信，自己都看不到了～～哇！真的很傷心。

6月底聽說《GPM》要出簡體中文版了，高興了好長時間，書店老板娘把招貼都貼出去了，可是…一直到8月份的今天，仍沒有音信…而且，我已考上大學，過不了幾天就要去長春上學了，也不知在長春能不能找着《GPM》呢…盼望你們可以好好做一做內地的發行工作，拓展發行渠道，才不枉了我對《GPM》的一片番愛心…(哭…)

話說回來，真的很羞愧，與GAME認識的歷史極短，看過的《GPM》也不多…(我已把本地的《GPM》全搜刮來了…)但是，我真的是好喜歡《GAME你教》呢！希望鈴奈各位可以接受我這個新教友！我會多努力啊！

至於我自己，是IORI的超超級FAN！IORI好帥！在我心裏，他就像神一樣！我會用整個生命來實現我為IORI發下的誓言，也就是我對IORI的約定～(什麼約定？就是「為了IORI，努力地活」！)所以我一定會為了自己的夢去奮鬥～～

此致

狂愛IORI達瘋狂超感官境界的

I．C星
99.8.2

TO I．C星：

嘩～你把小妹畫得很可愛哩！(雖然我本身已很可愛)在此一定要多謝你的畫，我一定會好好地收起它的。而另外那幅八神，我就交給了新接管《GP GALLERY》的里繪，以後也請你多多畫畫來，支持一下里繪吧！

你看不到本刊，小妹也替你感到可惜呢……這樣的話，那豈不是看不到這封信刊登！？希望你可以買回你失去的幾期啦！

恭喜你考上了大學。是讀什麼科目呢？和八神有關的嗎？(嘻嘻！說笑)你跟八神有個約定真好呢！若可以為自己喜歡的東西作出一些積極的事情，就像你為八神而好好地活，相信他「在天之靈」(←你說他是神嘛！)也會明白你的心意的，所以一定要努力呀！

GP鈴奈上



「館林見晴迷」

山寺良牙兄：

你好！今次寫信給你的主要目的，是想告訴你我很開心看到105期中「心跳回憶」那一個專輯，想一想「心跳」原來已陪伴了我們這麼久，「心跳II」也快出現，對一群「心跳」迷來說，真的不捨得詩織，館林等美女。

看到良牙兄的收藏品也不少，尤其CD碟，全都是你自己買的嗎？當中最愛的有哪幾隻CD？若果沒説錯係最喜歡是館林見晴吧？小妹也是館林迷，可惜是有關她的精品不多，唉！一般館林的精品小妹也有，不知良牙兄收藏品中有否一些比較奇怪罕有的館林精品？

此外，良牙兄除了「心跳」的館林之外，還喜歡誰？(以GAME來說)，還有一個問題想請教一下，請問有誰(各編輯大人)可以指點一下小妹，何處還可以尋找到現時非常罕有的SS記憶手掣(即可預先輸入指令，多用作格鬥遊戲)？小妹問過不少店舖也已經沒出售SS的配件了，身為忠實SS迷的我，真有點痛心！

最後，祝GP上下各人工作順利！

鈴奈小姐，越來越可愛！

讀者小欣上
99'夏

TO 小欣：

多謝各下的來信，並對「心跳回憶5週年專輯」提供有關意見；該專輯所列出的CD，有列明的全是本人所擁有的，當中比較喜愛的三隻分別是：1. KARAOKE系列、2.館林見晴首隻小碟《沉默的風》、3.VOCAL COLLECTION系列；不過以《心跳回憶》來說，本人最喜歡的女孩則是：1.如月未緒、2.美樹原愛、3.館林見晴；至於收藏品嘛，相信比較稀有的就是讀者們寄來送給我的自製館林見晴匙扣吧！若是說《心跳回憶》以外喜歡的女孩，暫時是秘密。最後提到該記憶手掣的事，相信要到一些沒太多人去的遊戲專門店才找到，例如：荃灣、沙田、大埔、粉嶺、上水。

山寺良牙 覆

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆填寫。

館主：杉田里繪

最近有讀者查詢關於我們處理他們的畫稿的問題，其實我們是會很小心對待每位讀者的來稿的，所有曾經刊登過的作品都會立即寄回給各位(但得獎作品則需要較長時間)。至於未有刊登稿件的讀者也不用擔心，待我們逐些刊出大家的作品之後，便會盡快將畫稿寄回，請大家耐心等候吧！

CAIN

評語：這是一幅電腦上色的作品，主要運用了水的效果。那種以鉛筆線條作為主線的畫法，跟《Lain》這套動畫的氣氛很配合。不過，Lain的倒影於水中竟然比實像大，卻好像有些怪呢。

優秀作品



Izam Wong

評語：此作用了粉紅色作主色調，給人一種很優雅高貴的感覺。整體上沒有大問題，人物的面相和比例都畫得不錯，頭髮的質感也做得到，只是背景稍嫌空白了點，與及底色塗得不夠均勻。

優秀作品

May

評語：又是May妹妹的來稿哩！這次畫的是劍心嗎？唔，多嘗試畫不同畫風的作品是好的，參考了不同畫家的畫法，然後創造出自己的風格吧！基本上人物方面已掌握到，但運用木顏色的技巧仍有待改善；此外圍着人物的顏色邊線效果不太討好，而且又塗得馬虎，沒有了會更好。



I・C星

評語：木顏色的技巧十分好啊！尤其是身體的肌肉和褲子的縐折紋理，實在塗得相當不俗，而八神的樣子亦非常有型呢！可是比例上似乎出了些問題，首先是八神的兩肩邊大邊細，另外就是他的手指太過長了，長得有些恐怖呢……



洪培錦

評語：能夠把廣告彩將顏色塗得很「實」，不會「水汪汪」的，運用廣告彩的技巧算是不錯！可以人物沒有邊線好像有點怪，這也是由於人物沒有立體感，特別是在人物的皮膚和衣服上，好像只是將一些色塊拼切出來；若可以像兩人的頭髮般用深淺色來塗，就能夠表現出層次感了。



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

四格漫話

推銷員手記

雙舞晨：又係老竇教大家做人嘅時候！

怎樣做好一個人？（一）

其實人一生出來便是一個人，沒有好壞之分，然而，人生活的環境是會令人有不同的變化，有些人稱之為命運，其實中國人有一句話是非常正確的，那便是「三歲定八十」，然而，後天的際遇也是非常關鍵的因素，那麼，三歲是否真是能定八十呢？

就一般的情形而言，大家只會對人有兩種不同的分類，便是所謂的好人和壞人，當然，黑龍不會教大家去做一個壞人，不過，其實所謂的好人，要做也不是一件易事呢！

說真的一句，這個世上根本沒有所謂的絕對的「好人」，因為在一些人眼中的好人，在另一些人眼中便是不折不扣的壞人，一切也要視乎看的人如何看，做的人如何做。首先，最重要的便是個人的操守，相信在這世上已經沒有多少人真正能有着所謂好的「操守」，就好像那些政客，一時說東一時說西，跟風轉軚，他們是好人嗎？絕對不是！

既然以上的不是好人，那麼，一定是對着A類人說A的說話，對着B類人便說B的說話，一樣是錯，這種人美其名是「世界仔」，而實際上這種人便是世上最虛偽的人，那麼，好人又是怎樣呢？答案是世上根本沒有好人！

然而，世上真是有一種名叫好人的人，他們是願意為他人服務，不計收獲，這些人相信大家也一定認同是好人，就如那些義工，他們的行為實在是令人感動，然而，社工便不算了，因為他們只是一種收錢為人服務的人而已。

不過，黑龍說的不是這些好人，而是要「做好一個人」，亦即是說怎樣才能做一個「稱職」的人，絕對不是大家想像的「好人」，因為「好人」大難做了，就如黑龍說的話一樣：「講就天下無敵，做就有心無力。」所以，大家認為做得到便做，做不到的也未必是壞事呢！

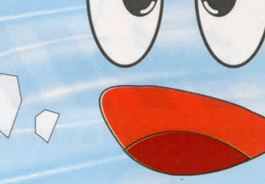
生命

做一個人，首先便是自己的生命，因為沒有了生命，一切也會化為烏有。生命可以說是人最重要的東西，所以珍惜生命是人最要重視的事情，又如廣東一句俗語「留得青山在，那怕冇柴燒」，只要保着自己的生命，一定有機會重新開始，對於那些動不動便自殺的人，黑龍只會對他們感到悲哀，反而不會有絲毫惋惜，因為生命是他們自己放棄的，與人無尤。

下期續

BY：赤目黑龍

MS留日記



MS在日本生活那段期間，可說是有喜有悲，「喜」的是MS再沒有束縛；自由自在，也可拋開在香港時的一切煩惱，至於「悲」；可說是非常苦悶，因為要生存在一個沒有遊戲機、漫畫、模型和玩具的空間裏，是多麼難受，再者筆者當時的金錢又絕不能買自己喜歡的東西，唉…你叫如何生存下去…

記得有一次，筆者跟隨班中幾位同學到下北沢去，表面上那兒並不是甚麼大城市，又不是甚麼熱鬧地區，初時還以為沒有甚麼好看，怎料到那兒有很多「秘密基地」，那就是專賣懷舊玩具的商店，當筆者一進入這些店內，看見兒時的玩具就非常感動，如鐵甲萬能俠、六神合體、宇宙大帝、黃毛獅王……等等DX超合金，而且價格比香港的「抄」價還要平，尤其是V型電磁俠，全新都是18000日圓，當時MS的雙眼發出亮光，可是為了來日本讀書的宗旨，最後當然是沒有買它回去，一天的遊街旅程很快就完結，雖然只是望梅止渴，但是當天的心情都很開心呢！

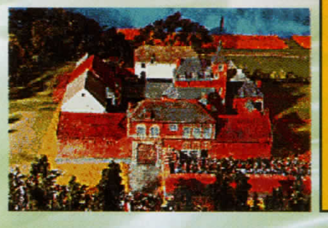
開心的日子真是過得很快，轉眼間就到聖誕節，那時學校正是冬休，共有11天假期，於是同學們乘這個假期在宿舍裏開聖誕Party，還要請學校的老師來玩，在聖誕Party裏大家都有傾有講，而且一邊看電視；一邊吃沙津；一邊喝啤酒，非常之開心，不過由於在日本未滿20歲的青年是不准飲酒，結果就只得筆者一人飲汽水，因為當時筆者是同學們之中年紀最小的一個，不單被同學們取笑…連老師都是這樣…雖然筆者的心中有點不忿，但是同樣都是這麼開心。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）



赴日製作攻略本之秘話 VOL.1

一丁目遊樂場 番外篇



今期因為要趕往日本做《BIOHAZARD 3》攻略本，沒有足夠時間去想題材，但總不可能空下這1/4版吧，想來想去，終於想到寫寫在日本製作攻略本的所見所聞，相信大家亦不會抗拒這題材吧（大不了不看便可）。

在下曾有兩次到日本製作攻略本的經驗，BIO2的時候因為有畑山先生作伴，很多東西都有照應，但到了最近一次《DINO CRISIS》時，只剩下自己一個人孤軍作戰。

到日本寫攻略本，首先最頭痛的是工作時間的問題。雖然在一般人眼中是正常的朝九晚七，但朝九這名詞基本上是不存在於在下的時鐘內，或許直接點說在下是極不習慣如此早起的，因此很多時每天都要喝些提神飲品來支撐着上午的工作。

至於工作方面，這兩次製作攻略本都是和一間台灣出版社一起工作的，兩邊各有一套自己的金碟、金碟機和錄影機，之後便是各自修行，能找到多少秘密，就要看製作者自己的造化了。

製作這種同日攻略本和一般遊戲攻略最大的不同之處，是不會有任何日本書的資料可作參考；平常寫攻略時，很多時可以用日本雜誌已公開的資料參考遊戲慣用的解謎手法，但現在是自己製作供人參考的資料，一切都要靠自己了。

另一方面，當在雜誌上連載攻略時，由於是期刊的關係，即使未能在預計的時間內完成工作，仍可以靠下一期追回進度，又或是可採用第一期先用流程攻略爆機，第二期開始才補回其餘資料的做法……但製作攻略本的話，你就只會得一次機會，總之所有資料都要在限時內完成，否則就可以等死……

不過，最傷腦筋的還是工作期間會有遊戲公司的人員全程看着，簡單來說就是要確保我們所玩的金碟不會被我們趁機翻錄，但在下是不太喜歡工作時被人看着的（相信有不少人也是一樣吧），打得好的時候還可，若然失手的話，便會增添不少不必要的壓力……

下期再說。

（PS.歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可e-mail至：jjwong@eastmail.com）

TEXT：J.J

老福吹水站

視像系樂團的我見



假如問大家現時日本最吃香是甚麼類型的歌手或組合，我就會毫不考慮便答是滾搖樂隊。為甚麼呢？因為經過近幾年的變遷，日本樂壇的領導地位已執過好幾次位，其中現在以GLAY和L'Arc~en~Ciel的知名度與盈利能力最高，以往大紅的人已不復當年之勇，從而「視像系」一詞開始深入民心。

大家如果有留意日本樂壇，就應該會感到視像系新人輩出，幾乎每個月都有新組合出道，漸漸地視像系已沒有了過往的神秘、陰暗、個人特色。要解釋視像系泛濫的原因，應追溯到GLAY自《Glorious》後直線起飛、從精選大碟《REVIEW》處獲得空前成功，那時各家唱片公司才意識到視像系的潛力，務求賺錢於是不斷拉攏獨立組合出道。然而，為迎合市場樂隊在打扮上變得大眾化，歌曲也要能夠放到卡拉OK裏去，結果有不少樂隊由這時起變了質——不是說大眾化錯，而是他們只求賣錢而放棄了其音樂理念。

現在，筆者只覺Dir en grey尚有些氣節，可是不知道它將會在何年何月變作另一隊X JAPAN？喜歡視像系的朋友還是花點心機去找些好的Indie碟聽聽好了。

註：其實嚴格地說，兩者只是在Indie時期帶有視像派感覺，在正式出道之後已很快褪掉了Visual系的色彩，與MALICE MIZER比較根本毫不「視像」。

TEXT：福田

如果大家對上文有甚麼意見，歡迎來信指教指教，地址是「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明給福田便可。

TEXT：神皇

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：隱藏MODE大公開

遊戲：LODE RUNNER 3-D 機種：NINTENDO 64

提供者：遊戲誌情報組

這個秘技能夠讓各位玩者輕易地選擇遊戲中的隱藏模式來玩，如自由選關、進入隱藏世界等，只需依照右表的指令，在OPTION畫面中按緊Z掣然後輸入便可。

模式名稱	指令	內容
SKIP LEVEL	C↑、C↓、C↑、C↓、R、L、R、L	可以從現在的LEVEL跳至下一個LEVEL
SLECET LEVEL	A、B、A、B、C↑、C↓、C←、C→	可以自由選擇所有LEVEL來玩
ENTER SECRET WORLDS！	C↓、L、R、L、R、L、R、L、R、L、R	可以選擇隱藏的世界來玩
CAMERA-MODE	C←、C→、C↑、C↓、R、L、C↑、C↓	可以自行選擇進行遊戲時的視點
UNLOCK WORLDS	R、C↑、C↓、C←、C→、L、C↑、C↓、C←、C→、B	可以選擇所有的世界來玩
GRAPHICS	STRAT、C←、C→、C↑、C↓、STRAT、C←、C→、C←、C→	能夠改變BLOCK的圖案



彈艙2：爆機後的秘技？

遊戲：ECHO NIGHT#2～沉睡支配者 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

剛剛推出不久的驚悸AVG遊戲《ECHO NIGHT#2》，想不到這麼快便有秘技發現！各位喜歡這遊戲的朋友是否很有興趣呢？那便要留意下列的秘技了。

可保留的道具

當玩者完成遊戲後不關機而重新開始遊戲，便可將一些特定的道具保留。

- 金のサークレット
- 古代人之靴
- レコード
- 紅のブレスレット
- 黃のブレスレット
- スライドフィルム
- 聖水
- 空瓶
- 藥草
- 枯れた藥草
- 藥草之種



彈艙3：唔駛爆機都可以取得全部公司

遊戲：實況POWERFUL棒球'99開幕版 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌編輯部

發現了兩個十分方便的秘技，可讓各位玩者不需爆機亦能即時選擇全部公司使用或出現特別模式，只需依照下列指令輸入便可。

選擇SUCCESS MODE所有公司及令冥球島編出現的方法

玩者只需在選擇公司的畫面中，輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1、右、右、左、左、L1、R1」。



■可以輕易地選用全部公司

地方球場的出現方法

在模式選擇畫面中，輸入「上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、SELECT」，聽到音效便表示成功。



■地方球場也可作為大賽的場地！



彈艙4：輸入指令就能玩新模式

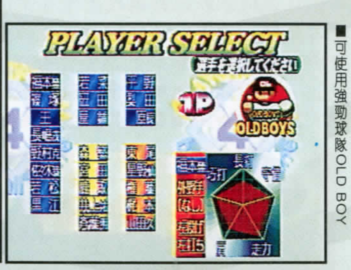
遊戲：PLAY STADIUM 4　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

現在為大家介紹幾個可以玩到隱藏模式的指令，當中包括可使用隱藏隊伍和隱藏球場，令玩時的樂趣大增，而且在使用隱藏球場時，會增加多支實力強勁的球隊供玩者使用。不過要注意一點，每種指令都要在指定的模式中才可！



■出現沙灘球場



■可使用強勁球隊OLD BOY

隱藏內容	使用模式	指令
使用OLD BOY隊伍和制服	TEAM EDIT	在TEAM選擇畫面中使用2P手掣順序按×、○、△、□
令BEACH STADIUM出現	所有模式	在球場選擇畫面中使用2P手掣順序按×、○、△、□
使用OLD BOY	HOME RUN RACE	在1P TEAM選擇畫面中使用2P手掣順序按×、○、△、□
令STATION 4球場出現	HOME RUN RACE	在球場選擇畫面中使用2P手掣順序按□、△、○、×
使用自動投球器	TRAINING	在打擊練習中按START掣暫停，再配合投手左／右邊按L1或R1掣，邊按□掣



彈艙5：要幾多都有的「香煙」

遊戲：探偵神宮寺三郎Early Collection　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

無限地增加「香煙」的數量

在遊戲中要交換人物的PROFILE或者HINTS的時候是需要使用「香煙」這種道具的，而在一般的情況下玩者必需在進行遊戲時才能取得這種道具，不過現在卻有秘技可以讓大家隨心所欲地取得。方法非常簡單，玩者只需在MODE SELECT的畫面中選擇〝神宮寺TOPICS〞，然後先按實2P手掣的L2掣，之後每按一下SELECT掣便能取得一支香煙。



■可以隨意增加香煙的數目

MINI GAME的出現條件

先在MODE SELECT的畫面中選擇〝神宮寺TOPICS〞，在進入時若玩者手上持有的香煙數量是0枝的話就有4份3機會、1枝就有2份1機會、2枝就有4份1機會、3枝或以上就有16份1機會令到畫面右下角的STAFF CREDIT方格變成可選擇MINI GAME的入口，在那裏按○掣便能進入。



■十分有趣的MINI GAME



彈艙6：隱藏OPTION出現條件

遊戲：金田一少年之事件簿3青龍傳説殺人事件　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌編輯部

雖然今集《金田一》的難度比起以往稍為遜息少許，可是若要取得完美ENDING卻是很困難的事情呢，但如果你擁有如斯偵探頭腦，開發者便會將兩個隱藏OPTION贈送給你使用。

MUSIC SELECT

只要在進行最終章時取得任何一種結局，再把這個完成資料儲存到記憶咭去，在OPTION就會追加MUSIC SELECT項目，藉此可選聽遊戲裏各種音樂。



■遊戲中所有樂音也能夠在此聽到哩

MOVIE SELECT

只要在進行最終章時取得任何完美結局(即理惠沒有死去)，再把這個完成資料儲存到記憶咭去，在OPTION就會追加MOVIE SELECT項目，藉此可選看遊戲裏各種動畫片段。



■不論是DISC 1或DISC 2，都可選看所有的動畫



彈艙7：賽車遊戲有飛機出現？

遊戲：BUGGY HEAT　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

上期已經為大家介紹了隱藏車BEELZEBUB的取得方法和超EXPECT MODE的出現條件，不知大家有沒有嘗試過呢？今期又收到另一個關於這遊戲的秘技，筆者知道後都大嚇一跳，因為這秘技能讓玩者在這隻賽車遊戲內使用一架名為「T4ブルーインパルス」的飛機。方法很簡單，只需在難度超高的超EXPERT MODE中取得頭3位之成績便可。雖然出現的條件十分苛刻，不過這架飛機的速度感和浮遊感的確與別不同，各位讀者有沒有信心挑戰呢？

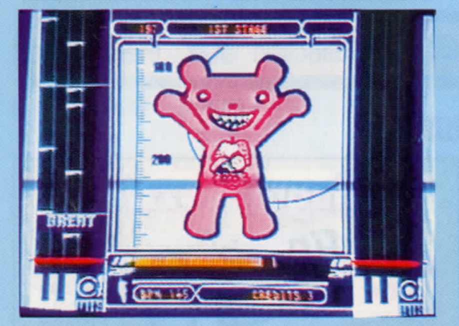
TEXT：神機皇城

beatmania 5th MIX

不經不覺，《BM》這個音樂遊戲系列已經推出了5集之多（包括COMPLETE MIX），雖然它的玩法與系統已經達致近乎完美的境界，不過音樂遊戲就係有一個好處，只要歌曲的旋律悅耳動聽，就算玩法無甚改變也依然會受人歡迎，願意在腰間掏出大洋來玩。現在KONAMI又再準備推出這系列的最新作《5th MIX》，而且這遊戲亦已經於灣仔的遊戲機城內開始進行測試，有興趣的朋友可到那裏玩玩，不過就要快些，因為連老闆都唔知道部機會在何時被收回。言歸正傳，還是先為大家介紹這個測試版吧！









收錄的歌曲

暫時已得知今集收錄的歌曲將會多達30首以上，當中有數首是《4th MIX》的歌曲，以下為大家列出它們的曲名。

TOTAL RECALL	KAKATTEKONKAI
I LIVE JUST 4 U	BRAND NEW WORLD
POPCORN	PEACE-OUT
CYCLE	THE RACE
OPERATOR	MANMACHINE PLAYS JAZZ
HIGHER	SODA
DO IT ALL NIGHT	BUILD UP
THE ONLY WAY IS UP	DESTRUCTION
RUGGED ASH	CHAIN
KEEP ON MOVIN'	WEIGHTED ACTION
HUNTING FOR YOU	DEEP IN YOU
PARANOIA MAX	DRUNK MONKY
SPACED OUT	GENOM SCREAMS
SYSTEM	LOGICAL DASH
BOA BOA LADY [JAMMING-MIX]	

玩後感覺

基本上與前作大同小異，GOOD、GREAT及閃GREAT都均會計入連續COMBO當中，不過在NORMAL模式的選曲畫面中，新增了一個隨機選曲（RANDOM SELECT），對自己實力有信心的朋友不妨可以試試，而按鈕的密度普遍比上一集增加了不少，令難易度較高，不過這亦難怪，都已經出到第6集，相信大家對於這遊戲的玩法都十分純熟啦，如果今集難度唔高的話到時你們咪又話悶又話唔好玩！至於今集在選曲方面的確比上集優勝，大致上每首歌都好悅耳，令人有一聽再聽的意慾，相信到遊戲正式推出時大家又要換定一袋大洋跟機了。

Dance Dance Revolution Solo "Bass Mix"





剛剛收到最新的消息，這隻由KONAMI推出的6個掣跳舞機，將會於今個月底在港推出，雖然唔知係甚麼原因令它咁快可以出到行貨，不過對於一眾的DDR迷來説的而且確是一件天大的喜訊，因為又有新機讓他們操練了。

多兩個掣……

這隻Solo Bass Mix最與別不同之處，在於它在原本只有4個掣的跳舞台上再加多左斜上及右斜上兩個掣，令到本來已經唔易玩的箭咀變得更加複雜，因此這遊戲可謂設計來讓高手作為表演之用，所以全個舞台就只有6個按鈕，換句話即是單人玩。

雙打都得？

雖然這部Solo Bass Mix的機體只有6個掣，不過其實亦都可以讓兩位玩者同時雙打，因為這部跳舞機具有連線功能，即是説只要擁有兩台或以上的跳舞機便可實行雙打，聞説最多還可以四打（未經証實的消息），相信到推出時又會再掀起全城的跳舞熱潮。

beatmania IIDX substream

相信有玩開《BM》系列的朋友都會知道，KONAMI除推出了5個掣的搾碟機外，還推出了一部7個掣的《BM》豪華版——《beatmania IIDX》，原本這部機是專為搾碟迷而設計，誰不知在推出後竟然頗受大眾歡迎，KONAMI當然唔會錯過任何賺錢機會，於是決定於9月尾推出新的一集。

照顧各位玩者

當大家看到這部《beatmania IIDX》有7個掣之多時都可能會嚇了一跳，心想難度會否太高，自己有無能力應付，不過各位可以放心，廠商為了照顧各個不同層次的玩者，特別在遊戲內設置了4種模式，分別是4 KEYS、5 KEYS、7 KEYS和EXPERT模式，大家可以因應自己技術的高低選擇。





有幾多首歌？

其實這隻《substream》版可説是《beatmania IIDX》的加強版，因為內裏有不少歌曲都只是收錄上集的作品，當然亦都有加入新歌，而且歌曲的總數目共有43首之多，唔知要玩幾多鋪先可以聽完全部歌曲呢？

鳴謝：遊戲機城、香港科樂美有限公司

TEXT: 時雨



推出日期：推出日未定
生產商：TECMO
類型：FIG

還記得第一次看到《DEAD OR ALIVE 2》（以下：DOA2）公布的畫面時，筆者對那些和CG MOVIE無甚分別的畫面嗤之以鼻，心想這些圖片只是在開發機上的畫面，實際的遊戲畫面不可能有這麼美。不過在DC的《SOUL CALIBUR》推出後，相信大家對Dreamcast和NAOMI的實力已完全不用置疑，很快我們就可以玩到這樣高質素的遊戲了！而最近TECMO又公布了一些《DOA2》的新圖和系統資料，以下將為大家一一介紹。





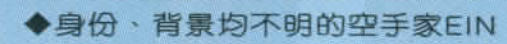
新公開兩名全新男性角色！

一直以來在DOA中女角的地位都好像比男角高（原因嘛……大家心照啦 ^^；），但這並不代表TECMO在設計男角時會放軟手腳，新公開的兩名男角分別是使用空手道的EIN和上集BAYMAN和ZACK的後繼人物LEON。從今次公開的照片中，可以看到他們的造型和女角們實在不徨多樣，簡潔得來結實，充滿力量感。

屈指一算，EIN、LEON、早前公開了的HELENA，加上《DOA1》和《++》中出場過的8人，已知會登場的《DOA2》人物共有11人。不過據TECMO的資料顯示，登場人物將會有13人之多，餘下的兩名角色到底是……？！

◆熟悉的女角們：TINA、AYANE、LAI-FANG和HELENA





◆身份、背景均不明的空手家EIN



◆LEON是軍人嗎？

F掣的導入

《DOA1》最著名的系統莫過於HOLD（H）掣的存在，只需一個掣就可以做到防守和攻擊二合為一的效果。今集這個H掣已被改良成F掣，意即FREE和FUNCTION，它擁有多種功能，包括：1.擋。《DOA2》的擋不再是將控制桿拉後而是改為按着F掣進行。2.FREE STEP。《DOA2》容許玩者的人物作八方向移動，方法是輸入任何方向加F掣，在進入了FREE STEP狀態後只要繼續按實F掣就可以到處移動。在《DOA》中因為有DANGER ZONE，FREE STEP的戰術意義亦因此特別高。玩者可以用FREE STEP來避開爆炸區、牆邊等危險區域，又或者相反將敵人迫入危險區內。3.DEFENSIVE HOLD（DH），今集的DH採用了《DOA++》的PINPOINT DH系統，對於不同段的打擊技玩者要用上不同的DH，因此DH是高風險、高回報的行動。

DH的操作法：

上段P／K HOLD	→↖F
下段P／K HOLD	→↙F
中段P HOLD	→←F
中段K HOLD	←→F

◆利用FREE STEP「陰人」一例















◆DH連環動作畫面



已公布的遊戲模式有三個

在之前的訪問中TECMO曾透露「遊戲中將會有以TEAM BATTLE改良而成的新模式」。當初估計這會是類似《鐵拳TAG TOURNAMNET》的TAG MODE，從之前公開了的遊戲畫面也可以看到TAG MODE的存在（1P和2P每邊各有兩個名字）。但現時從TECMO的資料只能確認三個模式，分別是普通和電腦進行1ON1戰鬥的「TOURNAMENT MODE」、鬥快完成遊戲的「TIME ATTACK MODE」和「STORY MODE」。顧名思義「STORY MODE」是根據每個角色本身的故事進行戰鬥，在過場時還可以看到REAL-TIME計算的CG MOVIE！



◆以NAOMI的高性能，街機遊戲都可以播片





TEXT：IKI

FINAL FIGHT REVENGE

畫面續報

　　CAPCOM昔日名作《FINAL FIGHT》，在經過七年時間後，將再次回歸街機！然而，今次不再是以橫向動作表達，反之，將以3D格鬥形式登場，而本刊早前亦曾報導過有關消息，今期我們將刊登更多的遊戲畫面以饗讀者。

　　遊戲中登場的人物當然是《FINAL FIGHT》內的角色，當中包括了「元•FINAL FIGHT三人眾」的市長HAGGER、忍者GUY，以及在《SF ZERO 3》中淪為階下囚的CODY，此外，一些歹角如「大粒」佬ANDORE（《SF3》的HUGO）、心口得個「死」字的SODOM、炸彈狂人ROLENDO、以及嘍囉級人馬EL.GADO、EDI.E亦會登場，至於大家最關心（！？）的女角問題，暫時已確定POISON（《SF3》中傍住HUGO出場的女角）會出場。另外，遊戲的操控以四按掣進行，除了一般通常技及必殺技，遊戲中每名角色也有一種特定武器可以使用（例如刀刀叉叉、鐵桶、噴火器等），當然，C廠作品的「超必殺技」攻擊（「FINAL STRIKE」）亦會保留下來。予定今夏發售。




◆經典場面之一，CODY對SODOM



◆輪到HAGGAR被人倒頭椿



◆的士大決戰！GUY VS SODOM



◆HAGGAR正在使用倒頭椿



◆燒死你～



◆經典場面之二，CODY對ANDORE



◆扣得咁～少？




◆選人畫面

推出日期：今夏予定
生產商：CAPCOM
類型：FIG

パワーショベルに乗ろう!!

POWER SHOVEL SIMULATOR

推出日期：未定
生產商：TAITO
類型：SLG

今次輪到吊臂車！

　　近年街機體感遊戲大行其道，甚麼電車、飛機、賽車、釣魚‥‥，相信大家也試過了，但不知大家有否想過駕駛吊臂車？相信各位行經地盤時也必定見過吊臂車，也必定被它的外型吸引（？）罷。「電車廠」TAITO最近公報將推出一集名為《POWER SHOVEL SIMLATOR》的吊臂車模擬遊戲，玩者大可一嘗吊臂車司機的滋味，遊戲分「BITE王」及「現場王」兩個模式，前者可說是EASY MODE，以MINIGAME形式進行各種操控練習，全模式共九個遊戲。「現場王」又分入門編、實踐編及激鬥編，每編共三種難度，在各種苛刻條件下玩者須於限時內完成工序。推出日期未定，期待本刊下次續報！

◆你想一試駕吊臂車的滋味嗎？



◆「BITE王」共九個MINIGAME



◆做錯事會扣罰金啊！

◆激鬥編的條件十分苛刻



◆實踐編的工作地點是現實中的地盤



◆鬼叫你窮呀‥‥



給与支払明細書	
作業完了手当	30,000
作業時間手当	4,000
特別ボーナス	0
手当 合計	34,000
整備費	0
損害賠償金	0
マイナス合計	0
差引支給額	34,000

◆每次完成工序後也會得到電腦給予的評價



◆入門編中畫面上會給予操作提示



◆實踐編的車種是中型吊臂車「PC100」



◆頂硬上喇！

TEXT BY：KOTARO
協力：古拉拉_B

「SONIC TEAM」業務用作品發表？





以製作《SONIC》系列而於家庭用界享負盛名的開發小組「SONIC TEAM」，一直絕少染指業務用界，然而近日「SONIC TEAM」卻一口氣發表四個新作品，而且更預定於九月初（十一、十二）在日本舉行的「JAMMA SHOW」、以及日本遊戲雜誌《FAMI通》和《Dreamcast MAGAZINE》連續四個星期內逐一揭曉介紹，所以部份業內人仕有理由相信其中一個新作是採用NAOMI基盤製作的業務用作品，至於真相到底誰熟？則請各位繼續留意下期《遊戲誌》的報導吧！

SEGA 秘密開發最新基板？



由SEGA AM 1研負責開發、「職業GAME」系列第三作《消防士BRAVE FIREFIGHTERS～REAL LIFE HEROES～》，遊戲剛於上兩個星期抵港，不過由於首批抵港機體只屬水貨，正式行貨則要於八月下旬才能抵港，加上現時售價始終不菲（最大問題是之後會否有作品能夠對應或連接該基板、機殼和機體），因此截至執筆之時為止，就只有旺角西洋菜街「CYBER CITY」、尖沙咀加拿芬道廣場「金星遊戲機中心」和深水埗桂林街「威利遊戲機中心」三間機舖各佔一部，所以暫時反應尚算熱烈，還望八月下旬正式行貨抵港時，能夠繼續保持走勢吧！



另外順帶一提，原來今次《消防士BRAVE FIREFIGHTERS～REAL LIFE HEROES～》是採用一個名為「HIKARU BOARD」的神秘基板開發和製作，而非傳聞中的「NAOMI」，到底「HIKARU BOARD」是否SEGA秘密開發的最新型基板？截至現時為止SEGA方面仍未有正式和明確的公布，但是根據一般行內人仕指出，其實「HIKARU BOARD」和「NAOMI」基本性能是相當接近，至於兩者相異的地方，只不過是前者強化處理光源效果能力罷了，所以「HIKARU BOARD」應該並非是SEGA下一代的業務用基板。

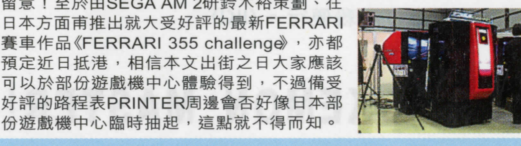
namco 兩款最新作悄悄抵港

除了上述報導的《消防士BRAVE FIREFIGHTERS～REAL LIFE HEROES～》之外，其實近日部份遊戲機中心也添置了不少其他類型的機體，其中無獨有偶，兩個作品雖然也是namco代理，不過卻並非出自namco手筆，他們分別是3D GUN SHOOTING GAME《OH！BAKYUUUN》（海外版本名稱：《GHOUL PANIC》）及PlayStation逆向移植、採用SYSTEM 11製作的音樂遊戲《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》。

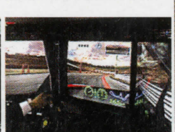
其中《OH！BAKYUUUN》是由曾經製作過《疾風～》、《BATTLE～》和《BLOODY ROAR》系列的ELGHTING和RAIZING合作開發，至於遊戲方面不單止汎用《GUN BULLET》系列的機殼，而且就連玩法和形式上亦都十分之相似，所以玩開《GUN BULLET》系列的朋友應該會駕輕就熟。



至於另外一個由enix開發的作品《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》，由於相距PlayStation版本推出只是短短半載，所以相信不用拙者多費唇舌介紹，然而今次業務用版本與前作同樣，操作形式和玩法與原版是有所不同，所以曾經接觸過的朋友相信也要重新適應學習，不過就算是未接觸過原版的人，也記得要多多支持呀！《OH！BAKYUUUN》可於銅鑼灣世貿中心NAMCO WONDER PARK及旺角花園街「海威遊戲機中心」中體驗得到，每局五元，而《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》則可於黃埔花園黃埔號「PLAY STATION」中試到，價錢同樣是每局五元。



此外，在之前一期《遊戲誌》中已經為大家介紹過，由射擊專家彩京親自操刀的續篇遊戲《STRIKERS 1999》（海外版本名稱：《STRIKERS 1945 III》），已預定於下月中旬正式推出，各位支持《STRIKERS》系列的朋友就記緊要留意！至於由SEGA AM 2研鈴木裕策劃、在日本方面甫推出就大受好評的最新FERRARI賽車作品《FERRARI 355 challenge》，亦都預定近日抵港，相信本文出街之日大家應該可以於部份遊戲機中心體驗得到，不過備受好評的路程表PRINTER周邊會否好像日本部份遊戲機中心臨時抽起，這點就不得而知。

《FINAL FIGHT REVENGE》九月上旬復活推出！



早前盛傳已經中止推出的3D對戰格鬥遊戲《FINAL FIGHT REVENGE》，在事隔個多月以後，CAPCOM終於首次正式表明作品預定在今年九月上旬推出，而且更預定在下月十一、十二在日本舉行的「JAMMA SHOW」中與《STRIDER飛龍2》、《JO JO奇妙冒險～給未來之遺產～》和《SPAWN》（暫稱）率先展出，總算沒有白費製作人員的心血，希望今次真是能夠順利正式推出吧！至於在早前曾經為大家報導過的對戰格鬥作品《MARVEL VS CAPCOM 2》（暫稱），CAPCOM方面已預定緊隨《SPAWN》（暫稱）之後趕及於年內推出，而傳聞中的神秘射擊作品，現在有指是《19XX》系列的最新作，亦有可能是與彩京合作開發的《POCKET SHOOTING》，至於可信程度有幾高？這個則見仁見智！



《D.D.R.2nd MIX》+《D.D.R.3rd MIX》=亞洲版本《D.D.R.2nd MIX》

正當各位估計KONAMI何時對於水貨日本版本《Dance Dance Revolution 2nd MIX》及《Dance Dance Revolution 2nd MIX/ LINK Ver.》作出行動的時候，另一邊廂KONAMI已經宣布引入亞洲版本的《D.D.R.2nd MIX》於日本JAMMA SHOW之後推出，然而，今次亞洲版本的《D.D.R.2nd MIX》與日本版本最大分別的地方，就是遊戲會加入即將於十月在日本方面正式推出《Dance Dance Revolution 3rd MIX》的內容，成為一個亞洲區的獨有版本，雖然暫未知道內容會否有何增刪，不過仍希望今次KONAMI方面可以更加努力，奪回行貨遊戲的領導地位吧！

另外，剛剛於觀塘裕民坊寶聲娛樂城「LOST GAME」完成LOCATION TEST的五個腳踏型跳舞機《pop'n stage》，已經在日前正式送返日本開發本部，雖然遊戲展出測試反應相當不俗，不過據稱KONAMI方面暫未落實香港方面的推出日期，所以想一嘗遊戲的朋友，恐防也是稍事忍耐！

業務用遊戲時間表

8月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3 DIGITAL SURFING	彩京	TAB	8月5日
SHANGURIRA	SEGA	TAB	8月上旬
BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～	namco/ ATLUS	ACT	8月中旬
TOUCH UNO	SEGA	ETC	8月下旬
STAR MAJOR LEAGUE BASE BALL	SEGA	SPT	8月下旬
GUTAR FREAKS 2nd MIX/ PlayStation LINK Ver	KONAMI	SLG	8月未定

9月以後推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
pop'n music 3	KONAMI	SLG	9月17日
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM/ SEGA	FIG	9月上旬
beat mania 5th MIX	KONAMI	SLG	9月22日
STRIKERS 1999	彩京	STG	9月中旬
Dance Dance Revolution Solo· BASS MIX	KONAMI	SLG	9月
CLUB KIT. 3	KONAMI	SLG	9月
STRIDER飛龍2	CAPCOM	ACT	9月
EMERGENCY CALL AMBULANCE救急車(暫稱)	SEGA(AM 3研)	RAC	9月下旬
Beat mania II DX 2nd style	KONAMI	SLG	9月下旬
Dance Dance Revolution 3rd MIX	KONAMI	SLG	10月
pop'n stage	KONAMI	SLG	10月
DDR-DAM	KONAMI	SLG	11月
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	FIG	今秋
JO JO奇妙冒險～給未來之遺產～	CAPCOM	FIG	今秋
GAUNTLET LEGENDS 2(暫稱)	ATARI	ARPG	今冬
GUILTY GEAR 2(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
TENNIS(暫稱)	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT(船井HYUKOMU)	RAC	未定
AERA51 SITE 4	SNK/ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2(暫稱)	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000(暫稱)	童	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
TOY FIGHTER	SEGA	FIG	未定
CHARGE'N BURST	SEGA(AM 2研)	STG	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
目標是成為機師	TECMO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK/ CAPCOM	FIG	未定
PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	STG	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III(暫稱)	JALECO	TAB	未定
OUT RUN	SEGA	RAC	未定
SPAWN(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
TAGRET OF STEEL	namco	STG	未定
F1 WORLD GRAND PRIX	VIDEO SYSTEM	RAC	未定
秘密之花POCO	CAVE	PUZ	未定
膨脹JELLY	namco	PUZ	未定
LANDING GEAR(暫稱)	TAITO	SLG	未定
一起乘坐SHOVEL CAR！(暫稱)	TAITO	SLG	未定
犬GAME(暫稱)	CAVE	不明	未定
NIBERUNGU之指環(暫稱)	TAITO	ACT	未定
JUMBO SAFARI	SEGA(AM 3研)	不明	未定
VJ～SECOND RAVE～	JALECO	SLG	未定
KURUTTO STONE	SEGA	PUZ	未定
Submarines	namco	SLG	未定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	ETC	未定
團地中花札	TECMO	ETC	未定
FLIP MAIZE	TAITO	PUZ	未定
TARGET OF STYLE	namco	STG	未定
POCKET SHOOTING	CAPCOM/ 彩京	STG	未定
RAVE MASTER	JALECO	SLG	未定
POWER STONE 2(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
DANCING STAGE 2(暫稱)	KONAMI	SLG	未定
SAMURAI SPIRITS(暫稱)	SNK	FIG	未定
鐵拳4(暫稱)	namco	FIG	未定
EHRGEIZ 2(暫稱)	SQUARE/ DREAM FACTORY	未定	未定
CARD PUZZLE FLIP MAZE	namco	PUZ	未定
MILLION HEATS	namco	ETC	未定
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	無期延期

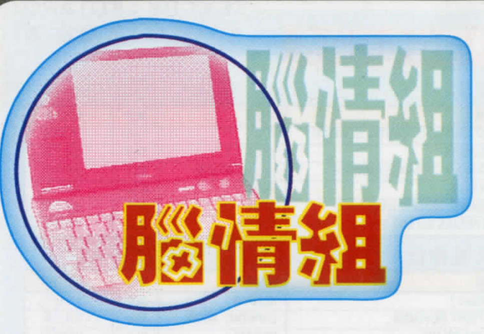
※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Percussion Freaks(Drum Mania)	SLG	KONAMI	7/ 99
2ND	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2/ 99
3RD	QUICK & CRASH	STG	namco	7/ 99
4TH	VIRTUA STRIKE 2 ver.2000	SPT	SEGA	7/ 99
5TH	CRAZY TAXI	RAC	SEGA	6/ 99

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本



Office 2000又有漏洞?

微軟最近承認在Office 97應用軟件的BUG，同樣會出現在最近推出的Office 2000。這個BUG允許代碼隱藏在Excel 97工作表、網頁、或電子郵件來傳播病毒及刪除數據等，所以微軟建議所有使用Office 2000，Office 97，Excel 2000和Excel 97的用戶使用補救程序來升級自己的系統。(MARKS)

香港政府設立「千年蟲反應中心」

香港政府終於計劃設立一個中央協調中心，來協調處理由電腦千年蟲引發的緊急事件。這個新中心將和食品供應、交通、金融服務等13個基本服務領域中已有的協調中心合作開展業務。另外香港政府亦已經制定了應急方案，確保提供給公眾的服務不會被千年蟲給打亂。(MARKS)

聖誕節又有病毒!

最近一些研究人員發現一種的新病毒—Win32.Kriz，其將會給受害者造成比CIH病毒還要大的傷害，而更可毀壞電腦主板上的可擦寫BIOS。由於這種新病毒只在12月25日發作，所以亦稱為「聖誕節」病毒。雖然現在還有一段比較長的時間，但由於它具有強勁的破壞力，而且程序編寫得相當好，所以讀者就要提高警惕，提前做好準備。(MARKS)

想釣魚不一定要到海邊

最近有很多人喜歡釣魚，不過有時天氣不好而去不到真掃興，而最近有一個釣魚方式是可以在任何時間，而且又不需甚麼工具便能釣到魚的方法，那就是「網上釣魚」，最近日本的軟件開發商Southern Create和Media Kite，開發了一隻名為《一起釣鱸魚!》(譯名)的釣魚遊戲，她可利用國際互聯網上所設置的專用假想釣魚場Server去釣魚，同時遊戲亦附設Chat的功能，可以與其他人在網上交換情報，從而釣得大大的魚。(山寺良牙)



新作繼續出現便利店

在很久之前曾經說過可以於便利店購入NEC Interchannel所推出的軟件，在今年8月10日以後便會有新作出現，今次的作品繼有99年6月最近資料的《Simulation職業棒球99》、小遊戲和裝飾物的《與爬地熊貓一起》、彈珠遊戲《必殺彈珠機Monster House》、射擊遊戲名作《DARIUS外傳》，除「爬地熊貓」是兩機種通用外，其他全是Windows 95/98用作品，售價1980日圓，絕對是超值的選擇。(山寺良牙)

要高級CPU是時候了!

根據美國中央處理器製造商「Intel」公佈，旗下的名作中央處理器「Pentium II」、「Pentium III」系列，會將價格大幅下降，Pentium III 550 MHz版由658美元降至487美元、500 MHz版由423美元降至251美元、450 MHz版由230美元降至183美元、Pentium II 450 MHz版由230美元降至183美元、400 MHz版由173美元降至163美元，降幅最高達41%，不知是否要與AMD競爭而要用此策略呢?不過Pentium III 600 MHz的價格則維持669美元，而有見及此，電腦廠商HP與萬國商業機器(IBM)，亦將旗下所發售的Desktop，亦將於8月23日調低價格。(山寺良牙)

MICROSOFT運動作品二連發

喜歡運動遊戲的電腦玩者今勻真係有福了，據知MICROSOFT將於本月26日推出兩套有關球類運動的作品:《NFL FEVER 2000》及《NBA INSIDE DRIVE 2000》，前者是一套3D足球遊戲，玩法有如一般同類街機遊戲，在PC強大的3D功能下，所有角色也有著流暢的動作，同時更有31支NFL隊伍出場;而後者則是一套由NBA認可的籃球遊戲，除了一貫的流暢動作外，遊戲更有不少實名選手登場，喜歡籃球的玩者千萬不能錯過。(IKI)

棄明投暗做教父

你想一試當教父的滋味嗎?從來電腦的商業策略遊戲不是足球會便是航空公司，然而由Simon & Schuster's開發的《MOB RULE》則可算推翻了這個沉悶的局面，首先玩者在遊戲中最初扮演一名低下的小流氓，然後透過不斷往上爬，玩者最終的目的是成為一統紐約及芝加哥的「黑道大哥」。為了保持並擴展勢力，玩者須對警察進行賄賂，當然有時亦要博取社會大眾的支持，始終要當教父並不是只靠打打殺殺便行。(IKI)

POKEMON MASTER! TRAINING CARD大決戰!!

記得早幾期前本刊曾提及過有關POCKEMON風行美國一事，也許POKEMON在本地的熱潮已漸漸減退，但在彼邦卻依然走勢凌厲，而且還把戰事帶進TRIANING CARD的世界中!如美國方面在本月24至27日間就舉辦了一個比賽，賽事是以TRAINING CARD方式進行，來自美日兩地36名高手將在夏威夷聚首一堂，進行為期4天的POKEMON卡王爭霸戰。(IKI)

動漫畫相關網頁

前言

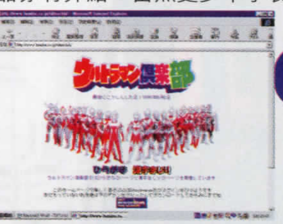
TEXT：IKI

大家好！你們喜歡上期介紹《還珠格格》的網頁嗎？今次是小弟初次執筆撰寫此欄，如有甚麼不足之處，請各大爺多多見諒。相信有閱讀《遊戲誌》的朋友，除了喜歡TV GAME外(廢話)，或多或少也會對動、漫畫有點興趣罷！(編按：好似無關係喎！)不論怎樣，今期介紹的網頁全是有關外國動、漫畫的日本網頁。

SNOOPY.COM(http://www.unitedmedia.com/comics/peanuts/)



史諾比有甚麼吸引力，相信不用我多説，單是傳聞麥叔叔有新一代狗仔換已令全城褒到「KING」咁大，足見其魅力所在。回説網頁內容，用家可看到其漫畫版每週新作，同時網內藏有多名角色介紹，有關其遊戲及產品亦有介紹，當然更少不了表現史諾比可愛動作的圖畫。



BANDAI(http://www.bandai.co.jp/)

若説到動畫，又怎能不提及擁有最多動畫作品版權，幾乎可謂無人不識、無人不曉的業界巨頭BANDAI？甫進出網頁，可能你會因為其令人花多眼亂的選項而不知從何入手，基本上其內容分為遊戲、動畫及商品三部份。在動畫一欄內，用家可以得到旗下作品的最新資料，同時網內亦有不少動畫人物的資料介紹。

TEZUKE OSAMU WORLD(http://www.tezuka.co.jp/)



若説手塚治虫是本世紀最偉大的漫畫家，相信也沒有人會反對罷！他的作品不單充滿趣味，更是饒以警世意味。這個網頁可説是手塚治虫PRODUCTION的公式網頁，內容概括了這位日本漫畫之父的一生，包括手塚的PROFILE、年譜、個人座右銘、相片集‧‧‧‧等。另外，亦載有「手塚治虫記念館」的內容。無論你是否拜讀過其作品，也千萬不要錯過這個網頁。



GAINAX NETWORK SYSTEMS(http://www.gainax.co.jp/)

《EVA》熱潮雖然已經過去，但在不少動畫迷心目中，它仍有牢不可破的地位，在這個GAINAX的公式網頁內不單滿載了《EVA》的資料，同時亦有不少經典作品的資料，如《冒險少女娜汀亞》等，當然，網內亦有不少壁紙(WALLPAPER)可供下載。

別冊少女COMIC(http://www.betsucomi.shogakukan.co.jp/)

顧名思義，這個網頁滿載了少女漫畫的資料，其實這是「別冊少女COMIC」的公式網頁。除了一般資料及圖像外，網內亦有連載漫畫家的個人訪問，有興趣的女(男都得)讀者可要留意。



週刊少年JUMP(http://www.jump.ne.jp/)

眾所周知，「週刊少年JUMP」內連載的作品大多均是大HIT的作品，其中較港人熟悉的包括「浪客劍心」、「遊戲王」及「封神演義」等，想知道這些作品在日本方面的最新進度，大可CLICK進這網頁內。

SANRIO(http://www.sanrio.co.jp/)



HELLO KITTY、KEROPPI、MELODY、PC狗、布甸狗‧‧‧‧這些全都是大部份女孩喜愛的卡通人物，在這個SARINO的網頁內，妳幾乎可以日日與他們一起，而且網內更有不少產品更新情報及每週之星，各位男孩子，識做罷！



超人帝拿(http://mbs.co.jp/dyna/)

「弊！弊！弊！有好多怪獸，看看你的背後‧‧‧‧」自去年「超人迪加」播出後，香港似乎又再次吹起一股「ULTRAMAN風」，而今年的「超人帝拿」亦不讓「迪加」專美，深受大眾歡迎。在這個「帝拿」網頁內，用家可查看有關「帝拿」及「SUPER GUT」的資料，同時亦包括了「帝拿」的OP、全50話內容及一些PUZZLE小遊戲。



TEXT：MARK & IKI
鳴謝：豪屎

前言

唔經唔覺，暑假就快過去了。各莘莘學子也得收拾心情，準備開學的事宜。而通常各電腦廠商也會看準此段時機，推出各種優惠套餐，以廉價招徠學生顧客。在9月份這個電腦減價的黃金季節，大家又有否想過趁此良機購入一副電腦呢？始終，在這個「電腦」和「資訊」的時代，沒有電腦可謂甚麼也做不到，最低限度上網找找想知的東西也不能。然而，某些店鋪就在暑期當中推出所謂「暑期優惠套餐」，但動輒也要6～7千元，實在不算一個小數目。有鑑於此，本刊突發組遂進行一次史無前例、慘絕人寰的「全港電腦套餐格價計劃」，我們的組員走遍港九四大「機民」朝聖地—「望電」、「羔燈」、「貳玖捌」及「壞腦城」。在搜集了一大堆資料後加以分析，儘量以價格、質素等各方面推介多個大約$4000元上落的上網電腦套餐，希望各位喜歡。

1st ＄3680

主機板：M-MVP4 Pentium Main Board
CPU：AMD K6-2 350 3D NOW
記憶體：64MB PC100 168PIN SDRAM
MODEM：PCI 56K V.90 ModemINT.w/ Voice
HARD DISK：Seagate 4.3G UDMA-66
DISPLAY CARD：64 BIT 3D AGP on Board
SOUND CARD：Full duplex 3D Sound on Board
CD/ DVD ROM：36x i ATAPI CD-ROM
MONITOR：Topcon 14" SVGA Mon OR 15"GTR (+＄180)
編輯短評：這個電腦套餐就今次編輯首選，因為以$3680的價格就可以連MONITOR，而且其他的配件亦都是$4000以下電腦應有的標準，所以這套餐成為我們今期的心水推介。
天毅電腦系統：高登電腦中心1樓22,45號舖

2nd ＄3199

主機板：PC Chip (All-in-one) Support DMA 66 (PC133)
CPU：Intel Celeron 400 MMX
記憶體：PC-100 SD 64MB (Hitachi-60NS)
MODEM：Built-in 56K V.90 internal modem
HARD DISK：Seagate 4.3GB 5400RPM (送DMA 66 cable)
DISPLAY CARD：Built-in SIS 8MB w/ software DVD
SOUND CARD：Built-in 64 bit Full Duplex Sound Card
CD/ DVD ROM：Megastar 24x CD-ROM
編輯短評：這套餐的最吸引的地方相信就是其低價格，都能擁有64MB SDRAM，真的不俗，可惜CD-ROM只得24速和沒有連MONITOR。
BUZBUZ LTD：高登電腦中心1樓22,45號舖

3rd ＄3250

主機板：Intel Slot 1 CPU底板 (不明)
CPU：Intel Celeron 400 MMX
記憶體：64 SDRAM 168 Pin PC-100
MODEM：Build-in 56K V.90 PCI Internal Modem/ 10/ 100 Fast Ethernat Lan
HARD DISK：Maxtor 4.3GB Ultra DMA Hard Disk
DISPLAY CARD：Build-in SIS 3D Display MAX.8MB RAM
SOUND CARD：Build-in 3D Sound System Pro Full-Duplex Plug N Play
CD/ DVD ROM：36x IDE CD-ROM
編輯短評：雖然配件大致和第二套差不多，但只要多給50元CD-ROM就多了12速，而最吸引就是能夠即日取機，不過底板就需要問清楚了。
智能電腦科技公司：高登電腦中心1樓103號舖

以上價格純屬參考，一切交易與本刊無關

4th $3480

主機板：Xcel 2000 100Mhz M／B
CPU：Intel Celeron PPGA 366 Mhz CPU
記憶體：PC-100 64MB 168pin SDRAM
MODEM：56K V.90 INT.DATA／FAX Modem
HARD DISK：Seagate 4.3GB UDMA-33 Hard Disk
DISPLAY CARD：On-Board 3D AGP VGA Card
SOUND CARD：On-Board PCI 3D Sound Card
CD／DVD ROM：Maxell 32x／40x IDE CD-ROM
編輯短評：雖然價格沒有其他套餐那樣吸引，但其配備了32x CD-ROM，以及CPU使用了容易超頻的Celeron，這就是仍可考慮的地方。
迅聯電腦系統：灣仔電腦城1樓152號舖

5th $3680

主機板：PC-Chips MVP4 Super-7 main board
CPU：AMD K6-2 350 CPU
記憶體：64MB Hitachi PC-100 168 PIN SD RAM(-6ns)
MODEM：Built-in 56KB FAX Modem & 10／100MB Lan card
HARD DISK：Seagate 4.3MB Ultra DMA 66 Hard Drive
DISPLAY CARD：Built-in AGP SVGA Display Card
MONITOR：14" Topcon SVGA color monitor
SOUND CARD：Built-in PnP 3D sound card
CD／DVD ROM：Filand 44x IDE CD-ROM DRIVE
編輯短評：雖然配件與1st Choice大部份相同，但其還需要加錢才可配置56k V.90的MODEM，最好當然就是配備了44x CD-ROM。
匯志科技公司：高登電腦中心1樓28號舖

其餘推介

主機板：Xcell 2000 Main Board(EM-748 233-500Mhz PPGA-Slot 1)
CPU：Celeron 500Mhz(optional)
記憶體：64MB PC-100 168pins SD-Ram
MODEM：On-Board 56K Modem and Network card
HARD DISK：Seagate 4.3GB UDMA66 Hard Disk
DISPLAY CARD：On-Board 3D AGP BUS Display Card
SOUND CARD：On-Board 32 bit Full duplex sound card
CD／DVD ROM：Maxell 32x CD-ROM
價錢：HK＄3830
浩志科技：高登電腦中心1樓40號舖





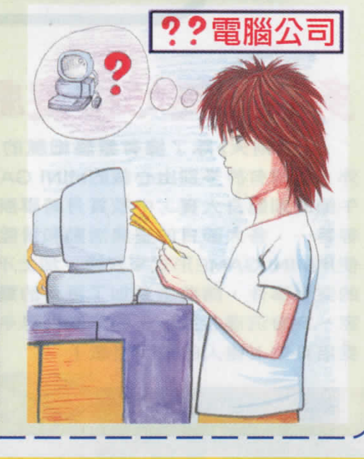
主機板：PC-Chip M748MRT Socket 370 Main Board
CPU：Intel Celeron 400Mhz Processor
記憶體：32MB 100Mhz SDRAM
MODEM：Built-in V.90 56K Fax Modem
HARD DISK：Seagate 4.3GB ATA66 Hard Disk Drive
DISPLAY CARD：Built-in AGP Display System w／8MB share
SOUND CARD：Built-in 3D Sound Card
MONITOR：Topcon 14"SVGA Colour Monitor
CD／DVD ROM：Mega Star 44x Internal CD-ROM
價錢：HK＄3800
MASTER COMPUTER COMPANY：高登電腦中心1樓37 & 40號舖







主機板：SiS PC-100 AGP Super Socket-7
CPU：AMD K6-2 350 Mhz
記憶體：64 MB PC100 168-Pin SDRAM
MONITOR：14"SVGA Monitor
HARD DISK：Seagate 4.3GB Hard Disk
DISPLAY CARD：SiS 4MB SDRAM Display
SOUND CARD：3D Sound Full DuPLEX Plug & Play System
CD／DVD ROM：FiLAN 44x CD-ROM
價錢：HK＄3880
精緻電子公司：高登電腦中心1樓8,9號舖



主機板：Super Socket-7(All in one Built-in 3D AGP Display & PCI Sound Card)
CPU：AMD K6-2 400
記憶體：64MB 168Pin PC-100 SDRAM
HARD DISK：4.3GB Ultra DMA Hard Disk
MONITOR：15"Topcon N.I. SVGA Monitor
CD／DVD ROM：40x IDE CD-ROM
價錢：HK＄3888
FUN TOP ELECTRONICS CO.,LTD：旺角電腦中心223號舖

注意事項

相信各位讀者在看完我們的推介後，是不是都想買一部$4,000元電腦來上上網呢？不過在購買這些電腦之前，各位有幾點需要注意，首先這個價錢電腦大部份都不會包括原裝WINDOW。如果沒有MODEM(內置)的電腦大約加$180元便可買到。其中會有些商號可提供送貨或分期付款等服務，請向商號查詢。最後還有主機板是否ALL-IN-ONE，雖然價格比較便宜，但會比普通電腦難於UPGRADE。

TEXT：IKI

武則天

實在估唔到係美少女育成遊戲

發行商：歡樂盒
發售日期：未定
遊戲類型：育成遊戲
系統需求：WIN95/98

前言

武則天為我國少數的女性皇帝，她的傳奇故事可謂家傳戶曉，連前陣子電視上亦播放了一套同名作品（大陸作品）。今次，喜愛育成遊戲的玩家有福了，由「歡樂盒」推出的《武則天》將以「美少女育成遊戲」形式登場。無論閣下是否熟悉這段歷史，也讓我們一起進入武則天的傳奇世界吧！

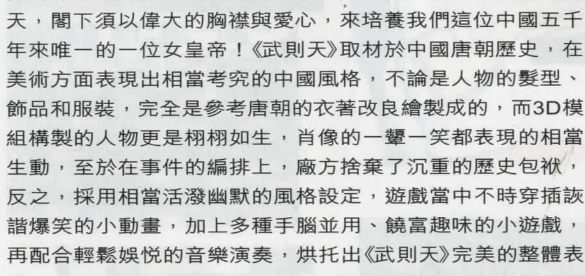


背景

遊戲背景設定在唐朝貞觀年間；其時外不閉戶，斗米五錢，天下安寧，大唐天威震懾四夷，可謂是中國史上少有其他朝代可媲美的太平治世。乍看之下，在這樣一個太平的年代中，似乎的確沒有甚麼可做，但是各位不要忘記，危機總是伴隨著安逸而來，所謂「居安思危」，玩家在《武則天》中的任務，就是要阻撓及預防危機的發生。



遊戲特色



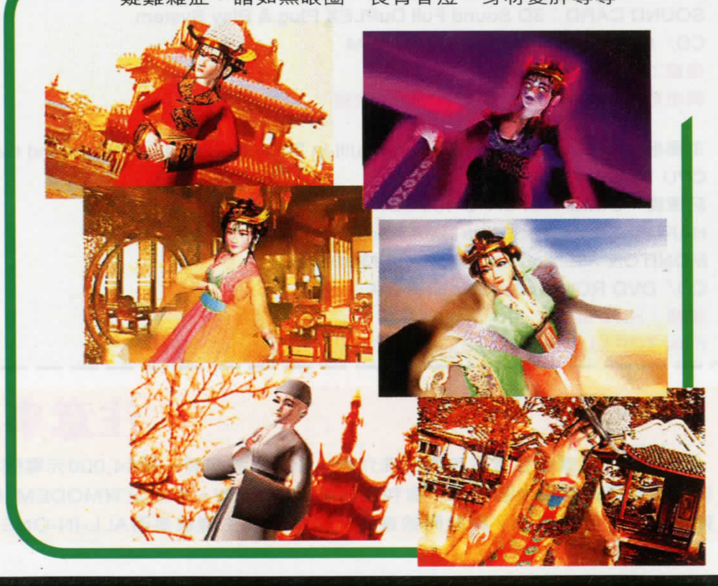
《武則天》是一款美少女（！）育成遊戲，而且主人翁更是鼎鼎大名的一代女皇武則天，遊戲中玩家須扮演仙鶴、玉兔、神龜三位仙人的其中一位，任務是要好好的教導這位脾氣有點古怪、身體又常常感冒的武則天，閣下須以偉大的胸襟與愛心，來培養我們這位中國五千年來唯一的一位女皇帝！《武則天》取材於中國唐朝歷史，在美術方面表現出相當考究的中國風格，不論是人物的髮型、飾品和服裝，完全是參考唐朝的衣著改良繪製成的，而3D模組構製的人物更是栩栩如生，肖像的一顰一笑都表現的相當生動，至於在事件的編排上，廠方捨棄了沉重的歷史包袱，反之，採用相當活潑幽默的風格設定，遊戲當中不時穿插詼諧爆笑的小動畫，加上多種手腦並用、饒富趣味的小遊戲，再配合輕鬆娛悅的音樂演奏，烘托出《武則天》完美的整體表現。



內容與玩法

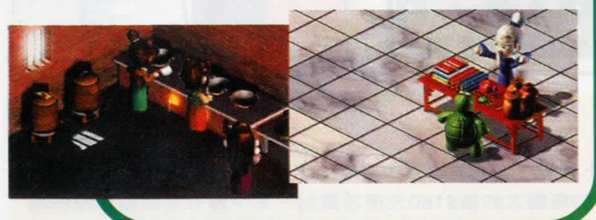
遊戲的故事大體上可分為兩個階段，第一階段為十歲到十四歲，入宮前的百姓生活；第二階段為十四歲至十八歲，入宮後的宮廷生活；兩階段的部份指令及突發事件會有所不同。在第一階段的安排上比較單純，也沒有主要特定的階段性目標；然而，在入宮後，每年的七月初一都會有所謂的「晉陞事件」發生，必需要有足夠的屬性點數，以及通過各項才藝競賽的測試，才能順利的晉陞成功，也就是說武則天必須由才人階級晉陞至昭儀、貴妃、皇后，最後，才能順利邁向帝王之路，但這只不過是眾多結局中的其中一個，除此之外，還有許多種令人意想不到的結局。

遊戲的進行方式是從武則天十歲開始，進行到十八歲為止，每個月的初一、初十和二十為1 TURN的開始，玩者可排定武則天1 TURN內的課程，較一般養成遊戲不同的地方，就是課程的分配不再只是單純的屬性數值加減而已，因為若是過於的偏重或是忽略某一門課程，可是會為武則天引發來各種的疑難雜症，諸如黑眼圈、長青春痘、身材變胖等等…



多款有趣的小遊戲

《武則天》除了擁有嚴謹細膩的架構設定之外，還附有許多別出心裁的MINI GAMES，像端午節的划龍舟大賽，中秋賞月時舉辦的古箏競賽等等…，各大節日的慶典活動和晉陞的測試都是使用MINI GAME形式來表達，加上不時穿插出現的突發事件，讓遊戲添加了更多的驚喜。相信大家一定會沉浸在武則天的培訓世界中，盡情的享受培育史上偉人的神聖使命！



TEXT：一輝

PRINCE OF PERSIA 3D

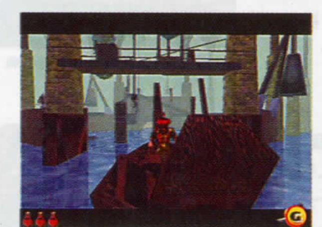
GAMESPOT PREVIEW
PRINCE OF PERSIA 3D

超角版波斯王子

發行商：MINDSCAPE
發售日期：1999年年尾
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/ 98

遊戲內容

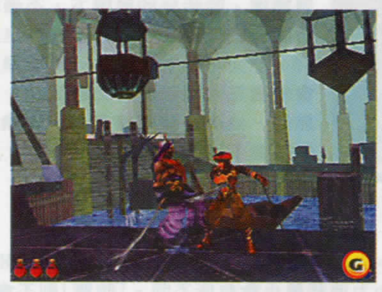
這是一個由英雄、惡棍和少女所組成的典型阿拉伯神秘故事。遊戲的故事可說是承繼自《Prince of Persia 2》之後的發展。由於Assan國王，Sultan的弟弟，急於找出一位公主作為其半人半虎的兒子-Rungor的結婚對象，可是，公主突然消失了並且嫁給另一位王子！Assan被激怒了，他誘惑王子和公主進入一個圈套。王子被擊敗並且被丟棄於地牢內等死，而公主則被綁架到Rugnor居住的山上。遊戲開始時，玩者是身處在地牢中，須經過15個不同的關卡(包括皇宮、錯綜複雜的迷宮、神秘的廢區、巨大的飛船和神秘的堡壘)去解救他被綁架的愛人……



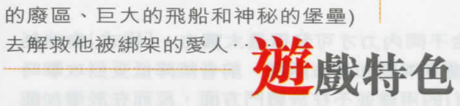


前言

相信以前有玩開電腦的玩者也必定聽過「波斯王子」這名字。這隻由Jordan Mechner設計的作品共有兩集。第一集「波斯王子」(《Prince of Persia》(1989))，被「PC Review」(美國權威電腦雜誌)描述為「經常被名列於任何經典遊戲名單上」。其銷量更多達1,000,000多套！並且贏得許多大獎，包含1997年從「Generation 4/ Canal+」拿到「Game of the Decade」(十年遊戲)。接下來由Mechner設計；Broderbund Software開發的－「波斯王子 2 ：光與闇」(《Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame》(1993))，也同樣地獲取了許多榮耀。最近，波斯王子又在不同的方向上得許多評論及專欄作家的肯定，可見此遊戲是何等深入民心，同時，最新一輯的「波斯王子」亦快將和大家見面。







遊戲特色



在《波斯王子3D》中百分之七十五是冒險，百分之二十五是動作。始終，《Prince of Persia》是不可能完全沒有戰鬥場面的遊戲。戰鬥方面一點也不花巧，甚至可謂是最原始的決鬥，玩者必定能於戰鬥中找到樂趣(廝殺的快感？)。《波斯王子3D》中有許多場戰鬥，一共有30位不同的對手，而重點則是簡單並且延續的風格。而且一如以往，玩者也不能亮出武器到處跑來跑去。在戰鬥時，所有的動作都可以由最簡單的數字鍵來操縱。你可以選擇3種武器(在遊戲中你可以找到彎短刀、雙截棍和雙刀)。運用這些東西你可以展開高、中、低三段攻擊、假動作或是閃躲等等。當然，你也可以結合幾個動作來創造新招術，但是就要看你對控制的方法是否熟悉。在《波斯王子3D》中玩者可以使用弓作長距離攻擊。遊戲中有許多種類的弓箭可以使用，也可以不斷的補充，或是加上一些魔法功能。在完全3D的環境中，戰鬥時攝影的角度和場景運用均有十分震撼的表現。







流暢的人物動作

遊戲中人物的動作極度像真，如Mechner所言，有時甚至連他也無法分別這些卡通圖案是他所親手繪製的還是由他僱用的人所繪製。Mechner 首先讓他的哥哥Dave在舞台上表演一些動作，然後把他的動作掃瞄到畫面上來創造遊戲中角色的衝刺和跳躍。由於用上了真人動作作為影像捕捉技術，你可以發覺那些細膩的動作與非常順暢的跑和跳，甚至連運用雙手翻牆的動作都是如此的流暢。但是事實不僅如此，「Red Orb」還運用了職業級的運動員來表演這些動作，利用Disney風格的動畫科技配合手繪和電影的連續鏡頭方式，加上3D Studio Max協助架構，再利用Motivate和NetImmerse技術，令角色的動作更是栩栩如生。

新絕代雙驕

TEXT：一輝

發行商：宇峻科技
發售日期：九月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

古龍名著再現！

TEXT：一輝


◆小魚兒將在電腦上與大家見面。

前言

除了金庸外，古龍也是近代著名的華人小說作家，與金庸作品不同，古龍作品大都帶點懸疑成份，而且較為集中描寫人性的陰暗面，除了《楚留香》外，《絕代雙嬌》也可說是其中出名作品之一，亦曾多次被改編搬上電視及銀幕(香港連漫畫都有！)。而今次，小魚兒將要在電腦上與大家見面。



◆惡人谷出名惡人多，亦是小魚兒長大的地方。

故事內容

故事的主角小魚兒，其父親江楓，因為受到移花宮邀月公主的追殺，結果慘被殺害。以致其兒子亦因此各散東西，其中小魚兒剛出生不久就被燕南天帶進「惡人谷」，然而，燕南天入谷後不久即遭遇埋伏，結果如同廢人一般。在「惡人谷」這個充滿謊言、貪婪、見義忘利的世界內，小魚兒從四大惡人杜殺、屠嬌嬌、哈哈兒的教導下，不僅學會了各種欺詐手段，甚至可謂「青出於藍勝於藍」！初涉足江湖的小魚兒武功雖尚未大成，然而，他本來就是天資聰穎的學武奇才，而後來更有機會學會各名門正派的上乘武功！另一方面，小魚兒的兄長花無缺，自小在移花宮長大，無論在武功、人品、相貌及氣質方面也人如其名一般完美無缺。後來，在因緣際會下兩兄弟重逢了，可惜，連他們也不自知，由他們幼年分開之日，兩兄弟的命運早已陷入邀月公主的計謀中‥‥



◆藏海村是小魚兒初遇桃花的地方。

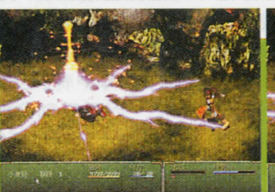

◆這兒‥‥是移花宮嗎？

戰鬥系統

遊戲中的武功可分為「心法」、「招式」、「防禦」、「輔助」及「特別」五項，其中「心法」須配合不同內力才可發揮最大實力。「招式」會消耗內力，而不同「招式」所須的內力消耗量也會有所不同。「防禦」則不會消耗內力，大抵上可分為護身氣勁和身法兩種，前者能降低受到攻擊時的傷害，而後者則能提高角色的迴避能力。「輔助」則泛指大小形式不同的特殊戰鬥技巧。「特別」的用途並不在於戰鬥方面，反而在於增加能力(回復內力)及次要技巧(降低遇敵率)。

此外，戰友中玩者可選取的指令有：「攻擊」、「特技」、「招式」及「劍法」等，同時，戰鬥中還追加了「憤怒」指令，在受到敵人攻擊的同時，「憤怒」BAR的數值亦會隨之增加，滿了便可使出「憤怒技」，其威力更是不同凡響，整體情況就如《FF7》的「LIMIT技」一樣。





◆小魚兒使出「兩儀劍法」時的連續畫面。

登場人物



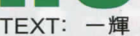


藥草配製系統

遊戲中共20種基本藥草，大致上可分為「藥引」或「藥種」，不同的藥草組合可配出不同丹藥，而丹藥本身及「配藥技能」亦分為5級，當然，級數愈高丹藥的治療效能則愈好。而當「配藥技能」達致一定等級時，玩者亦可到藥材行學到各種新的丹藥配製方法。一般而言，普通的丹藥只須由2種不同的藥草組合便可配製而成，但一些較為珍貴的丹藥則須以藥引來作輔助才可配製成功。玩者可配製各種不同丹藥，以備冒險旅程有不時之需。



◆玩者可配製出不同的丹藥。



SLAVE ZERO

生體機械人大決戰！

發行商:	ACCOLADE
發售日:	1999年夏季
遊戲類別:	SLG
系統需求:	WIN95／98

TEXT: 一輝



前言

有否想過一天當你收到一台巨大機械人作為生日禮物的時候，你會怎辦？先小心閱讀MENU才開動機械人？駕駛機械人到附近的7-11買雪糕？抑或到處搗亂破壞？如閣下選擇的答案是前兩者的話，這隻遊戲便可能不適合閣下了。反之，如果閣下的答案是後者的話，那麼，以下的作品定能滿足閣下的破壞慾。由ACCOLADE推出的《SLAVE ZERO》，是一隻揉合了暴力、破壞、及策略兼而有之的作品。



遊戲內容

遊戲背景設定於未來，發生在S-19都市內。SovKhan為該市最大的邪惡勢力，為了保住其霸業，SovKhan創造了一班SLAVE-一台足足有60呎高的破壞兵器！漸漸地，在S-19都市生活的人民也開始反抗起來，而玩者更是扮演革命軍團的首領，控制一班SLAVE，為爭取人民的自由而戰，而到了最後，更要直搗SovKhan的據點！同其他機械人作品不同，遊戲中的機械人（SLAVE），並不是由駕駛員直接控制，反之，由於駕駛者與SLAVE是連接在一起，機械人會因駕駛員的性格、行動而「進化」成長起來。請不要忘記，SLAVE是一台半人半機械的超級武器，由於你是與SLAVE是連接在一起，所以戰鬥時可謂是完全為了保住自己性命！



遊戲特色

誠如上述一樣，由於玩者是與SLAVE連接在一起，玩者的每一步行動也會影響SLAVE的「進化」，故遊戲的重點便放在玩者的「行動」，這亦是與其他機械人作品只強調「殺與被殺」的分別。另外，遊戲由十六個地域組成，每一個地域也有其任務目的，只要通過全部地域，最後便會與SovKhan決一死戰。






F-22 LIGHTNING 3

今集用核彈！

發行商:	NOVALOGIC
發售日:	發售中
遊戲類別:	SLG
系統需求:	WIN95／98

TEXT: 一輝



前言

若要數到電腦遊戲中最受歡迎的類別，相信一定少不了模擬飛行的份兒，試想想，大家也可於遊戲中把自己想像成「湯告魯B」，實在好不威風啊！廢話説完，以下介紹的《F-22 LIGHTNING 3》，其系列作品質素一向也是同類型遊戲的表表者，現在，我們將一起窺探今集的特色。



遊戲特色

以往的同類型遊戲也有一個弊病，就是無論戰機攜帶多少枚導彈上陣，機身的速度也不會受到影響，顯然這並不合乎現實。然而，來到今集，這種現象相信不會復再，在遊戲中，當戰機攜帶較多武裝出陣時，不僅起飛距離有所分別，甚至連飛行速度以及機身的靈活性也會有所影響。此外，今集玩者除了可以進行傳統的

飛行任務如空中戰鬥及地面攻擊外，玩者更可攜帶小型核彈進行各種爆破任務，把敵人的根據地炸個稀巴爛！同時，核彈爆炸的效果亦造得異常迫真，而且更對應手掣的振動呢！

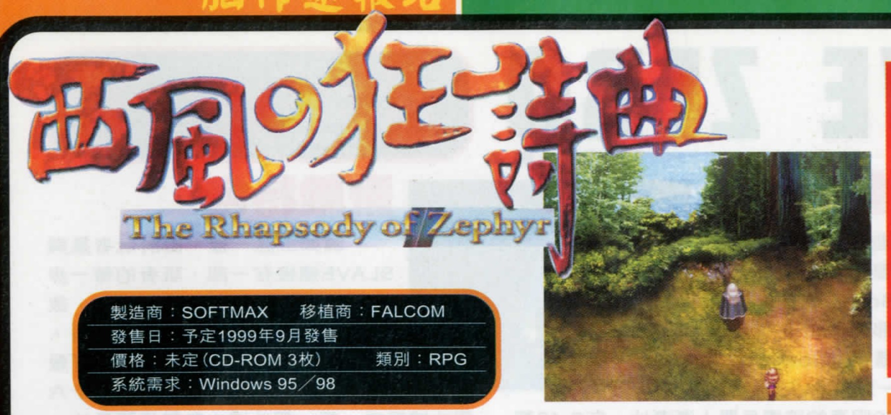




多種任務

遊戲中有多個任務須要完成，而且，由於這些任務大多是參考自美國空軍部隊的飛行任務資料檔案，故玩者大可參予多個近年著名的戰爭，絕對能夠感受當時的戰況。當然，若閣下是一名新手，要你參予這些大型戰役未免有點過份，這時你大可先進行一些單一任務作戰鬥練習，之後才參予那些大型戰役。反之，若閣下對於那些大型戰役仍未感滿足，你可透過EDIT功能來創製自己的任務，另外，玩者亦可透過網絡和朋友進行對話及對戰。



製造商：SOFTMAX	移植商：FALCOM
發售日：予定1999年9月發售	
價格：未定(CD-ROM 3枚)	類別：RPG
系統需求：Windows 95／98	

一看之下，有否覺得這遊戲的名字似曾相識呢？對啦！事實上這遊戲早在一年多前便已推出，為何今次會再次作介紹呢？原因就是一年多前是在「韓國」推出的，而且成為韓國內最受歡迎的電腦角色扮演遊戲作品；於是約於一年後的今天，「日本FALCOM」公司決定將其移植成日本版，並且予定於9月發售。

撰文者：山寺良牙













遊戲基本故事與韓國版並無分別，不過在移植到日本版時，便會有很多改良點，而且是由負責「英雄傳說III～白魔女～」的原班人馬所負責。首先在故事、人名與及地名方面，不單只是一般的翻譯，而且更會配合日本市場的口味而有所改變；另外在人物方面，特別是事件出現時所表示的人物，更會重新繪畫，不過又不會失去原著的風味；此外亦會新加一些原作的故事和地圖，而遊戲系統上亦會作出部份的改良，特別是戰鬥系統中的魔法攻擊範圍、敵我方的體力確認。









不過就算怎樣改良，原版的特色也會一一被留下來，例如：由遊戲畫面轉入播片時的流暢感、高質素的遊戲畫面、美麗的立體畫面與及光源特殊效果等。





遊戲故事發生在17世紀的歐洲，主角是一位名叫斯拉羅(シラノ)的人，是出身於名門貴族的一位學者，可是就在他19歲，婚約露面的一天，被別人得知他研究一本名為「創世紀戰秘錄」的禁書後，便被人稱為「惡魔的崇拜者」，並且將他囚禁了十四年之久，在期間因為他身中硫黃毒的關係，令他頭髮變成白色，而眼亦變成紅色。就在他正絕望之時，偶然於地下遇上古時被封印的神，其後該神將所有的知識傳授給斯拉羅，並且被一個與獨裁者對抗的組織Sheffield Falcon救出，於是他便開始他的復仇計劃。





Advanced大戰略98 II (Zwei)

～krieg zu Sonne und Schatten in Europa～

撰文者：山寺良牙

製造商：SEGA
發售日：予定8月上旬發售
價格：9800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

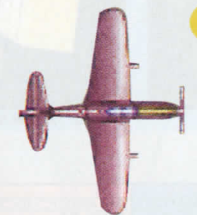
早前曾於「腦情組」提及過這隻遊戲正開發中，不過到現在終於有畫面公佈，並且即將發售，今期便借機簡介一下今作的特色。

首先《Advanced大戰略》系列向來以第二次世界大戰為舞台，而今次亦不例外，玩者的身份是「第三帝國德軍」的司令，要令到德軍邁向勝利之門。



之後便得說說遊戲的特色了！正如上次所說會有很多新的元素加入，現在為這些新元素作較詳細的分析。

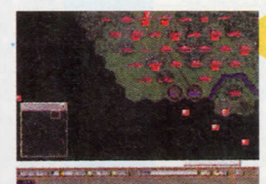




1.出場武器：

這遊戲系列令軍事戰略迷最開心的一環，就是有很多當時實戰中出場的武器，而今作亦不例外；不過不單只是有實戰的武器，連當時一些幻之武器、試驗武器、甚至從敵人手上奪得的武器亦會出場，全武器數目(類型)超過2000種以上，軍事武器迷絕對開心到飛起。



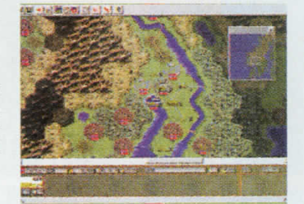


2.新時間概念：

在以往的戰略遊戲中，時間的概念比較少，就算有的話，也頂多只是1 Turn作為1 Day的計算；不過在今作中時間的概念將會更加收窄，將會改為1 Turn作為2 Hour的計算，而且亦會對應天色，即是會有早上、中午、傍晚、夜間之分，天色的不同亦會影響到武器的性能、命中率、索敵範圍等多方面。

3.天氣概念：

這個戰略遊戲系列，在很久之前便已有天氣概念，為何要再多說呢？原因就是除了：晴天、密雲、大風、下雪和暴雪以外，今次會新加「風沙」和「霧」兩種天氣，亦正如上文所說，天氣亦會影響到武器的性能，特別是移動、索敵和命中率三方面。





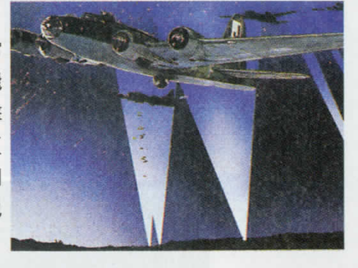
4.興建機場：

以往系列是不能建機場的，故經常令飛機不能前線作戰或是只攻擊一次便得回航；但有了這個以後，玩者可以使用工兵於前線適合的地形建造機場，以便解決飛機的續航力問題，當然敵人在前線建造好的機場玩者也可以佔領。



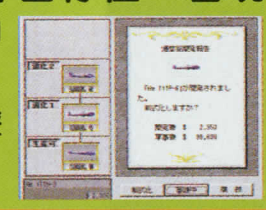
5.高度概念：

這個概念特別對飛機非常有用，相信各位也知道飛得越高基本上是不易被擊落的，而且也可以作出反擊，所以遊戲中建造和開發高空轟炸機和戰鬥機也是重要的一環。





當然此系列在以往的進化、改良系統，與及假想戰事亦會存在，若玩者能於各場戰事中取得大勝利的話，分分種有可能攻擊紐約、華盛頓。





SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO ジージェネレーション・ゼロ 完全攻略第1回

PS
製造商：BANDAI
發售日期：發售中(8月12日)　售價：6980日圓
容量：CD-ROM　記憶：3—12 BLOCKS
SLG/ MEM/ MULTI TAP/ 1—4 PLAYERS/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

第1話 發端～被釋放的米基度之火～

自由出擊部隊：0　可佔領點：前段——5/ 後段——7
EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：7

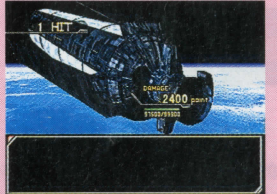
前段

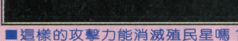
勝利條件：3回合之內阻止殖民星墜落
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：破壞殖民星

第1話的故事是在一年戰爭之前發生的事情，一開始之時，由白狼所帶領的渣古隊已經將3艘的聯邦戰艦消滅，而第1話的前半部份的任務其實非常簡單，只要大家能夠在3個回合之內將殖民星擊落便算完成，不過，以現時的實力，是絕對不能成功的，不過亦一定要盡能力攻擊民星，否則便會GAME OVER！如果真的要將殖民星擊落，便要留在玩2周目之時才實行吧！



■白狼的部隊輕易的擊毀聯邦的戰艦。




■這樣的攻擊力能消滅殖民星嗎？

■嘩！殖星墜落地球……

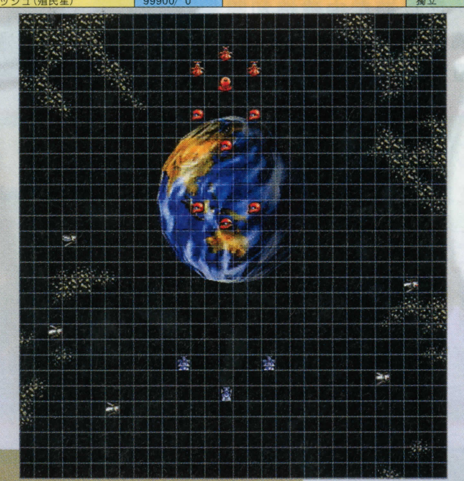
出擊機體一覽(前段)

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
馬錫蘭(マゼラン)	22000/ 173	狄亞姆(ティアンム)/ 中將	戰艦	—
SABER FISH(サイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	志願兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(サイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	志願兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(サイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	志願兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(サイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	志願兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 軍曹	艦載機/ 隊長	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 軍曹	艦載機/ 隊長	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
トリアエーズFF-4/ LV1	5500/ 40	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
法米路(ファルメル)	200000/ 178	多遜=撒比(ドズル=ザビ)/ 中將	戰艦	—
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
卡多魯(ガトル)/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
卡多魯(ガトル)/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
卡多魯(ガトル)/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
卡多魯(ガトル)/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬捷卡專用渣古II(マツナガ専用ザクII)/ LV ACE	10699/ 33	馬捷卡(シン=マツナガ)/ 中尉	獨立	不可
アイランド・イフィッシュ(殖民星)	99900/ 0		獨立	不可



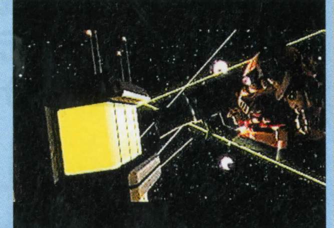
後段

勝利條件：殲滅姆沙爾級戰艦
失敗條件：自軍全滅/ 自軍基地被佔領

第1話的後半才是真正的「戲肉」，因為在這裏馬沙便會出場，而且他亦有一個播片EVENT，只要大家願意犧牲一艘戰艦的話，便可以看到這個EVENT，而且在這裏可以得到4隻渣古I，也算是一點的安慰吧！



■黑色三連星……


■犧牲一隻艦換來的EVENT……

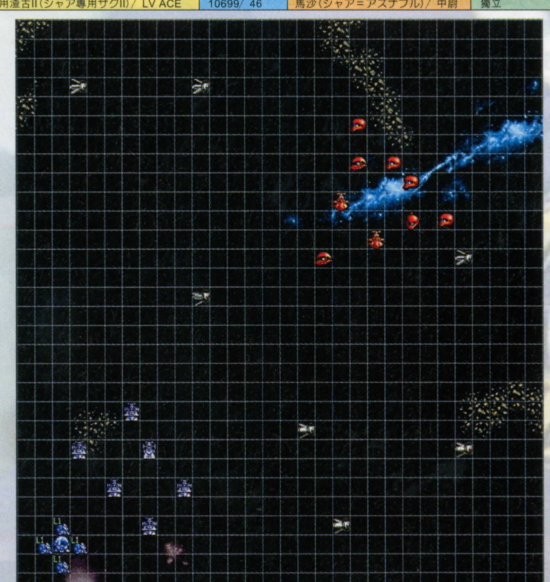
出擊機體一覽(後段)

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
歷尼度(ネレイド)	22000/ 173	洛頓=卡尼根(ロドニ=カンニガン)/ 少佐	戰艦	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
SABER FISH(セイバーフィッシュ)/ LV1	6440/ 35	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機/ 隊長	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古I(ザクI)/ LV1	6580/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
賴巴專用渣古I(ラル専用ザクI)/ LV ACE	10270/ 38	賴巴(ランバ=ラル)/ 大尉	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV ACE	8554/ 35	古蘭布(クランプ)/ 中尉	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV ACE	8554/ 35	哥遜(コズン=グラハム)/ 少尉	獨立	不可
馬捷卡專用渣古I(マツナガ専用ザクI)/ LV ACE	10699/ 33	馬捷卡(シン=マツナガ)/ 中尉	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV ACE	8554/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV ACE	8554/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬沙專用渣古II(シャア専用ザクII)/ LV ACE	10699/ 46	馬沙(シャア=アズナブル)/ 中尉	獨立	不可



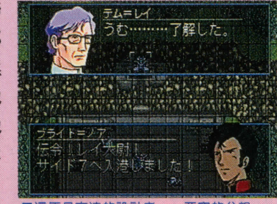
第2話 高達站立在大地之上～V作戰發動～

自由出擊部隊：1	可佔領點：前段——0/ 後段——4
EVENT MOVIE：有	過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：高達被擊毀
　　　　　太空母艦被擊沉
BONUS EVENT發生條件：亞寶將ジーン擊敗後再攻擊デニム

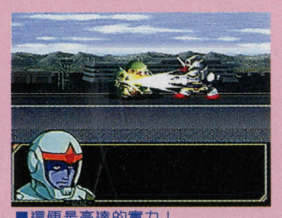
為了要對抗自護軍的MS部隊，聯邦軍也要開始發展其MS，而首部MS便是大家非常熟悉的「高達」，然而，這消息被自護軍知道了，所以他們便派出偵察部隊出動，果然，被他們發現了新研製成功的高達，而這亦是戰爭的真正開始……



■這便是高達的設計者——亞寶的父親。

前段的故事非常簡單，就如TV版一樣，3部渣古侵入殖民星之中，亞寶在不知袖裏的情況之下進入了高達的駕駛倉之中，而且單靠看着「説明書」便已能操控高達，向入侵的自護軍發擊……

在這裏要對付的敵人只有兩部渣古而已，然而，因為太空母艦和一旁的運輸車是不能作任何移動及攻擊，所以亞寶一定要主動出擊，先要將在面前的「臣」消滅，之後，再向右邊的「狄尼姆」攻擊，只要這樣順序進行，在與狄尼姆一接觸便會有EVENT出現。


■這便是高達的實力！

■經典場面！！

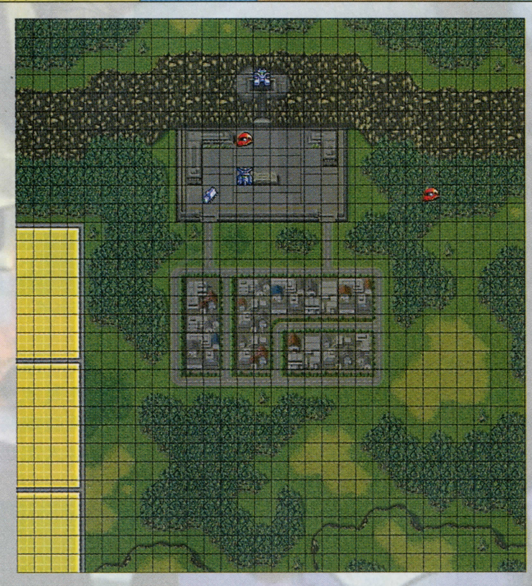
出擊機體一覧

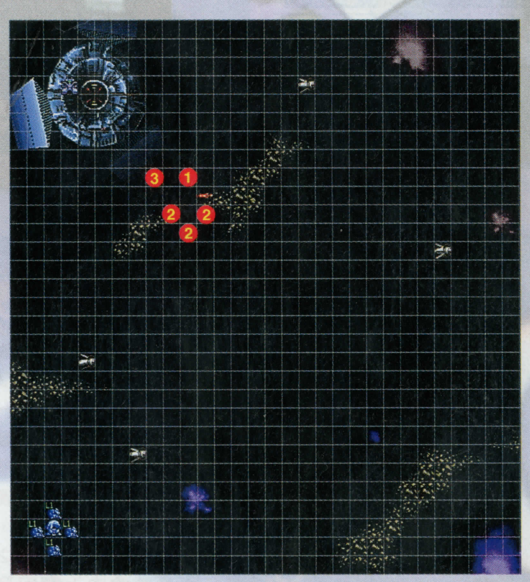
聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト=ノア)/ 少尉	戰艦	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ=レイ)/ 一般	獨立	—
大型拖車(大型トレーラー)	8000/ 30	狄姆(テム=レイ)/ 大尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	臣(ジーン)/ 軍曹	獨立	不可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	狄尼姆(デニム)/ 軍曹	獨立	不可



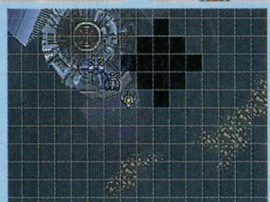


後段

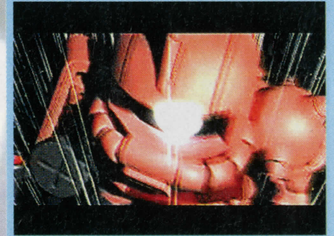
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：太空母艦被擊沉
　　　　　自軍基地被佔領

在擊退自護軍之後，亞寶便登上了太空母艦，而因為本來的艦長受傷，所以便由布拉度暫代艦長一職，而亞寶亦成為了高達的駕駛員……

嘩！一開始便要對付正往民星7號的飛彈，小心！這飛彈是有直徑5格的爆破能力的，所以記着要以4格或以上的攻擊消滅它，否則一定會「自食其果」！當飛彈被截擊之後，馬沙便會出現（地點1），這時便會出現另一個播片EVENT，這次是奪取馬沙使用的渣古的好機會，這時便要利用亞寶和太空母艦的攻擊了！切勿將馬沙擊倒，因為這樣也不能令亞寶升LEVEL的，還是先取機體吧！


■哰……好險！

另一方面，要小心自護軍的另一支部隊，他們會向基地直接進攻，所以玩者派出的部隊要好好的防守着基地啊！


■馬沙又出來了！



■基地被襲，危險啊！

出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト=ノア)/ 少尉	戰艦	—
核戰機(コア・ファイター)/ LV1	6100/ 25	龍(リュウ=ホセイ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ=レイ)/ 一般	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
145型導彈(145型ミサイル)	5500/ 0		不可	

自護軍(增援機體1)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
3]法米路(ファルメル)	20000/ 178	多靈(ドレン)/ 大尉	戰艦	—
1]馬沙專用渣古II F型(シャア専用ザクII F型)/ LV2	9053/ 42	馬沙(シャア=アズナブル)/ 少佐	艦載機/ 隊長	可
2]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	史靈達(セレンダー)/ 軍曹	艦載機	可
2]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機	可
2]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	艦載機	可

自護軍(增援機體2)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
4]巴布亞(パプア)	15000/ 288	自護士官(ジオン士官)/ 中尉	戰艦	—
渣古I(ザクI)/ LV ACE	8554/ 38	嘉狄姆(ガデム)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可

第3話 嘉曼出擊～自護之脅威～

自由出擊部隊：2　　可佔領點：前段——4/ 後段——0
EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：太空母艦被擊沉
BONUS EVENT發生條件：亞寶將嘉曼擊倒

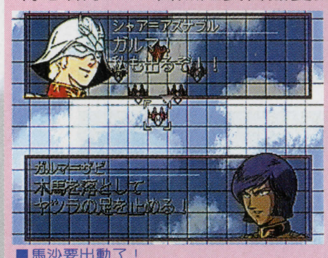


太空母艦從太空進入球之時，因為受到馬沙的攻擊，所以在航道上起了一些變化，他們現在正向聯邦軍在渣布羅的基地進發，然而，要到達渣布羅基地也不是一件易事，因為太空母艦要先經過在北美的加州，這裏正是自護軍的控制範圍，而且在裏亞寶等人更遇上了撒比家的三公子——嘉曼。

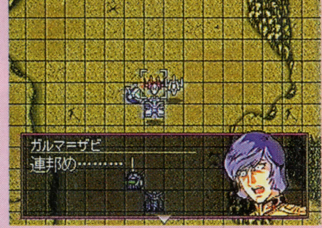


■嘉曼似乎對太空母艦過於輕視。

在這裏玩者應設置兩隊飛行部隊，一隊放在空中，一隊則留在地上，因為太空母艦在這裏是不能移動的，一定要先為他解困。在這裏只要一消滅嘉曼便可以通過，不過，如果利用亞寶將嘉曼消滅的話，便可以進入這話的另一個版圖之中，所以大定也應懂得怎做了……當然是要留嘉曼到最後一刻才擊倒吧！



■馬沙要出動了！

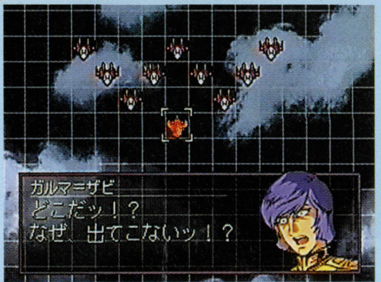


■嘉曼玩完了！

後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領





■失去了太空艦的縱影令嘉曼非常不安。

利用亞寶將嘉曼擊倒的話，便可以進入這個版圖之中，玩者要小心一點，因為在這裏太空母艦是同樣不可以移動的，所以便要靠玩者的部隊保護太空母艦，而另一方面，因為一定要將馬沙擊倒之後，嘉曼才會由上鑒回到地面作戰，所以大家是想太空母艦安全的話，便要「遲一點」才將馬沙解決，因為這樣嘉曼便會移到較下的位置，這樣他對太空母艦的威脅亦會大大降低。

雖然說太空母艦不能移動，不過，其實亞寶等人也可以出擊作戰的，只要配合得宜的話，便可以輕易的消滅馬沙。至於在天空中的大量「TOP」，實在是非常易對付，亦是升LEVEL的好東西呢！



■今回嘉曼真是要死了！

出擊機體一覽

聯邦軍

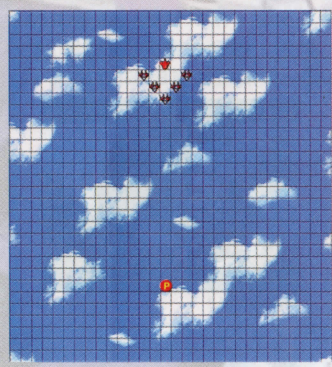
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	—	—	戰艦	—
核戰機(コア・ファイター)/ LV1	6100/ 25	龍(リュウ=ホセイ)/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ=レイ)/ 曹長	艦載機	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(カイ=シデン)/ 曹長	艦載機	—
太空坦克(ガンランク)/ LV1	7000/ 60	隼人(ハヤト=コバヤシ)/ 軍曹	艦載機	—

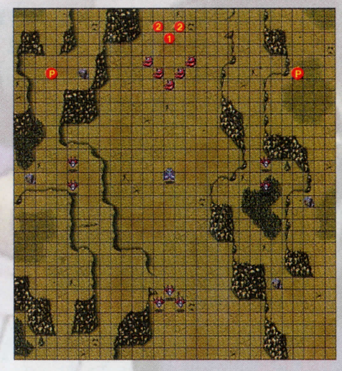
自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)/ 中佐	戰艦	—
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
嘉曼專用TOP(ガルマ専用ドップ)/ LV ACE	8086/ 28	嘉曼(ガルマ=ザビ)/ 大佐	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼナ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼナ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼナ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼナ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼナ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可

自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
馬沙專用渣古II(シャア専用ザクII)/ LV ACE	10699/ 46	馬沙(シャア=アズナブル)/ 中佐	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可





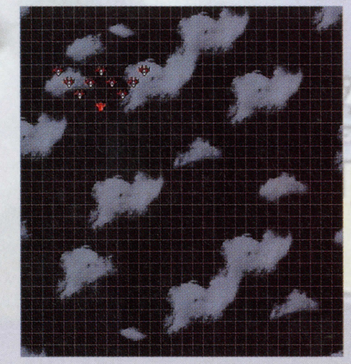
出擊機體一覽

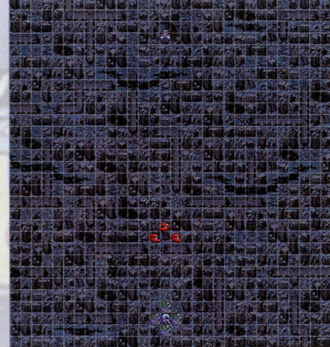
聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト=ノア)/ 少尉	戰艦	—
核戰機(コア・ファイター)/ LV1	6100/ 25	龍(リュウ=ホセイ)/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ=レイ)/ 曹長	艦載機	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(カイ=シデン)/ 曹長	艦載機	—
太空坦克(ガンタンク)/ LV1	7000/ 60	隼人(ハヤト=コバヤシ)/ 軍曹	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1]馬沙專用渣古II(シャア専用ザクII)/ LV ACE	10699/ 46	馬沙(シャア=アズナブル)/ 中佐	獨立	不可
2]渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
2]渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
大水牛(ガウ)	20500/ 144	嘉曼(ガルマ=ザビ)/ 大佐	戰艦	—
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可





第4話 蒼之巨星～激鬥將憎恨加深～

自由出擊部隊：2	可佔領點：前段——3/ 後段——5
EVENT MOVIE：有	過版後加入之志願兵人數：0

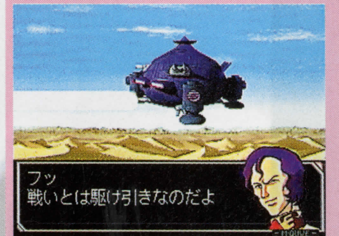
前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：瑪茜被擊倒
BONUS EVENT發生條件：亞寶將哥遜擊倒後，瑪茜再與賴巴對決

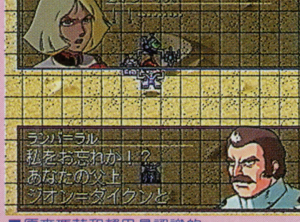


在剛才的紐約一戰之中，嘉曼的戰死令太空母艦殺出一條血路，然而，失去了弟弟的多遜非常憤怒，他決定要將太空母艦完全的消滅，所以他便發出指令，命令在太空母艦附近的猛將「賴巴」出擊，這被稱為「蒼之巨星」的賴巴，是沙漠作戰能手……

在前半的作戰之中，因為瑪茜強行將高達使用，令她陷入極度的危機之中，她被5部敵機包圍着，其中兩部更是渣古，亞寶等人的首先任務便是要將瑪茜救回來，所以亞寶一定要先將渣古消滅。大家要注意一點，賴巴的「老虎」只會追着高達攻擊，所以，只要將老虎圍着，高達便可算是安全了；而另一方面，只要亞寶消滅了由「哥遜」所駕駛的渣古，再令瑪茜和巴發生戰鬥，這樣，賴巴便會和瑪茜相認，而且他亦會立刻撤退。所以要留這個EVNET到最後才進行啊！



■要取得這機體，忍耐一點吧！



■原來瑪茜和賴巴是認識的……

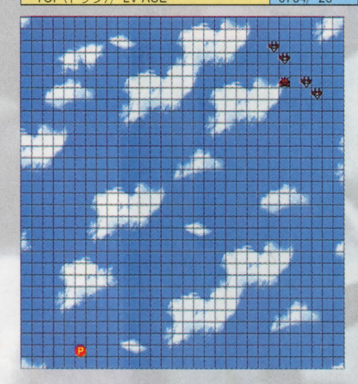
出擊機體一覽

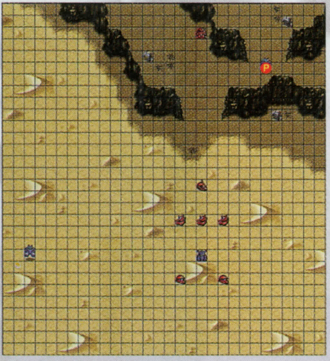
聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト=ノア)/ 少尉	戰艦	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	亞寶(アムロ=レイ)/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
核戰機(コア・ファイター)/ LV1	6100/ 25	龍(リュウ=ホセイ)/ 曹長	艦載機	—
太空坦克(ガンタンク)/ LV1	7000/ 60	隼人(ハヤト=コバヤシ)/ 軍曹	艦載機	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	瑪茜(セイラ=マス)/ 軍曹	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
基洛布(ギャロップ)	16200/ 108	夏夢(クラウレ=ハモン)/ 一般	戰艦	—
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV3	6384/ 32	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV3	6384/ 32	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV3	6384/ 32	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	獨立	不可
老虎(グフ)/ LV3	8736/ 49	賴巴(ランバ=ラル)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV2	7546/ 42	哥遜(コズン=グラハム)/ 中尉少	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV2	7546/ 42	亞戈斯(アコース)/ 少尉	獨立	不可
亞煞姆(アッザム)/ LV1	11200/ 90	麥古比(マ=クベ)/ 大佐	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可





後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：太空母艦被擊沉
自軍基地被佔領



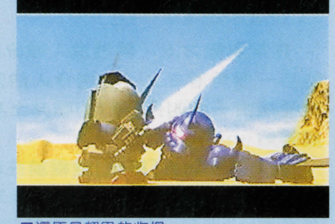
■亞寶對戰鬥開始產生疑問……

瑪茜因為私自駕駛高達出擊，所以被罰在黑房之中思過，而另一方面，亞寶因為覺得戰鬥毫無意義，竟然和高達一同出走，在逃走之後，他竟然遇上了賴巴，當然，賴巴當然不知道他便是高達的駕駛員，而且二人還相當投緣，然而……

因為亞寶的出走，令太空母艦的能力大大削弱，因此在受到賴巴一次攻擊之時，便顯得有點兒吃力了。在這場戰鬥之中，賴巴的部隊會是獨立出戰的，所以要特別小心，因為他是專向太空母艦進攻的，然而玩者只要集中攻擊下便可以了，因為亞寶最終也會再次參戰（地點1），這時，便要利用亞寶對付賴巴了，因為這便是這話之中的播片EVNET！



■亞寶再次參戰了！


■這便是賴巴的收場……

出擊機體一覽

聯邦軍

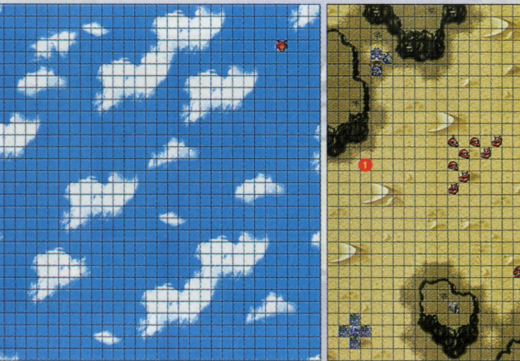
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト=ノア)/ 少尉	戰艦	—
核戰機(コア・ファイトー)/ LV1	6100/ 25	龍(リュウ=ホセイ)/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(カイ=シデン)/ 曹長	艦載機	—
太空坦克(ガンタンク)/ LV1	7000/ 60	隼人(ハヤト=コバヤシ)/ 軍曹	艦載機	—

聯邦軍（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1]高達(ガンダム)/ LV1	8350/ 65	亞寶(アムロ=レイ)/ 曹長	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
馬達加魯(マダカスカル)	25000/ 209	胡拉根(ウラガン)/ 中尉	戰艦	—
亞煞姆(アッザム)/ LV1	11200/ 90	麥古比(マ=クベ)/ 大佐	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	艦載機	可
奴根(ルッガン)/ LV1	4060/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	艦載機	可
基洛布(ギャロップ)	16200/ 108	夏夢(クラウレ=ハモン)/ 一般	戰艦	—
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
森遜(サムソン)	10000/ 48	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	戰艦	—
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	5320/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
老虎(・ミ・ミ)/ LV ACE	9464/ 49	賴巴(ランバ=ラル)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	古蘭布(クランプ)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV ACE	6916/ 33	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV ACE	6916/ 33	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV ACE	6916/ 33	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV ACE	6916/ 33	自護兵/ 少尉	獨立	不可



第5話 只有二人的戰鬥～相遇～

自由出擊部隊：2	可佔領點：8
EVENT MOVIE：冇	過版後加入之志願兵人數：4

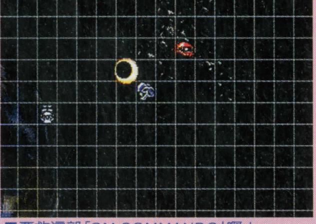
勝利條件：敵軍全滅
　　　　　佔領敵軍基地
失敗條件：聯邦宇宙運輸送艇被擊沉
　　　　　自軍基地被佔領
BONUS EVENT發生條件：斯羅將愛娜擊倒



睇頭一轉，這次又轉到《第08MS小隊》之上，這時候，本來已經佔領了差不多半個地球的自護軍，因為嘉曼的戰死，令士氣大大受損，所以令他們和聯邦軍的戰鬥變得更加難解難分，這亦使雙方的仇恨更深！



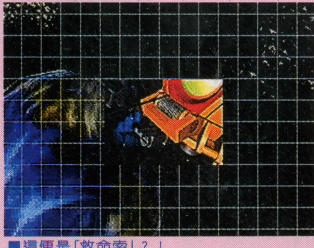
■正在前往地球的斯羅。

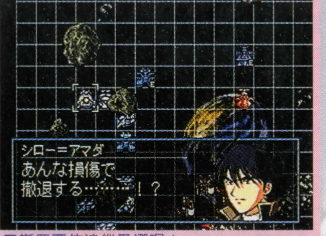

■要救這部「GM COMMANDO」啊！

在常規戰之上，兩者進入難分高下的悶局之中，不過，在戰鬥的另一個角落之上，一場令人的愛加深的戰鬥正在開始，這場戰鬥便是由一名叫「斯羅」的聯邦士兵和自護的女性戰士「愛娜」的接觸開始……

戰士是開始自「斯羅」啟程前往地球，接任為「08小隊」的隊長開始，在宇宙空域之上，正前往地球的「斯羅」發現一名聯邦戰士被自護的MS追殺，於是他便使用穿梭機上的鐵球出擊……在這場戰鬥之中，玩者要好好的利用在鐵球上的「拖索」，這樣便可以使這部被追擊着的「GM COMMANDO」逃脫；而另一方面，在另一面的戰鬥便要靠玩者的兩隊部隊來牽制着敵方的3隻戰艦和其中的MS，至於聯邦的那兩艘艦，基本上只是「閒角」，用來霸佔殖民星是相當好的主意呢！

大家要記着，在這戰之中一定要取得敵方的「渣古尼羅」啊！


■這便是「救命索」？！



■斯羅要往追縱愛娜呢！

追加版圖

只要斯羅的鐵球將愛娜的渣古擊倒的話，二人便會進入這個版圖之中，在這裏二人會化敵為友，而且在他們面前會出現一個非常大的危機，因為在他們面的宇宙空域之上，漂浮着一支未爆炸的飛彈，為了要令自己的同伴前來拯救，他們決定利用飛彈，只要能擊毀這飛彈，便可以同伴們注意到他們的位置，然而，要小心這飛彈和之前的一樣，是有直徑7格的爆花的，一不留神便會被炸毀！



■他們要合力擊毀飛彈。

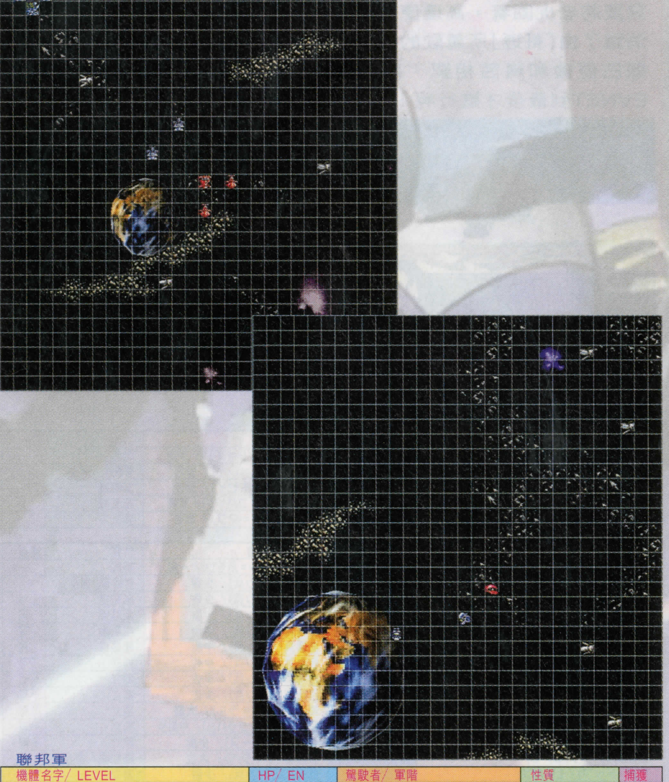
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
聯邦宇宙運輸艇	16500/ 80	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
先行量產型鐵球(先行量產型ボール)/ LV1	6300/ 35	斯羅(シロー=アマダ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	狄利(テリー=サンダースjr.)/ 軍曹	獨立	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	志願兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	志願兵/ 少尉	艦載機	—
沙拉密斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	志願兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	志願兵/ 少尉	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
撤比(チベ)	21500/ 150	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
渣古尼羅(ザクレロ)/ LV 1	7560/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 少佐	艦載機/ 隊長	可
高機動型試作機/ LV1	8000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
高機動型試作機/ LV1	8000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
高機動型試作機/ LV1	8000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
高機動型試作機/ LV1	8000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
宇宙用高機動試驗型渣古(宇宙用高機動試驗型ザク)/ LV1	7000/ 40	愛娜(アイナ=サハリン)/ 少尉	獨立	不可

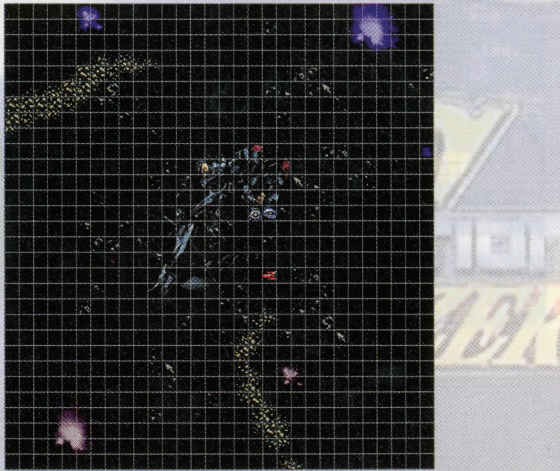


聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
先行量產型鐵球(先行量產型ボール)/ LV1	6300/ 35	斯羅(シロー=アマダ)/ 少尉	獨立	—
宇宙用高機動試驗型渣古(宇宙用高機動試驗型ザク)/ LV1	7000/ 40	愛娜(アイナ=サハリン)/ 少尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
飛彈(ミサイル)	10000/ 0			不可



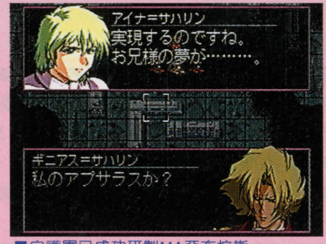
第6話 頭上之惡魔～再會～

自由出擊部隊：2　　可佔領點：3　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：4

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：將全部多撤加擊毀（不能使用MAP兵器）



■06小隊要08小隊的支援？



■自護軍已成功研製MA亞布拉斯。

雖然這戰鬥只有1個版圖，不過，實際上不是這樣易打的，因為在版圖的中央部份便是「06小隊」被困的地點，首先，玩者一定要處理在右手邊的砲台，這樣便可以給機會「06小隊」向右逃走，而一方面，在右上角和右下角的自軍部隊便要向中央進發，阻止敵方的部隊奪取這有利地點。

在這裏要留心一點，便是戰鬥因為在密林之中進行，所以機體的移動能力會大大打折扣，所以飛行的機體便非常有利。說回戰鬥方面，在這話之中會有非常多的敵方伏兵，而這些伏兵大多也是戰鬥力平平的「渣古II J型」，他們會分佈在版圖的左方、左上方、左下方和右下方出現，所以，右右上方便是最好的伏兵之地。

另一方面，只要玩者將所有的砲台消滅（並非使用MAP兵器），便會有播片EVENT發生，這便是在《08小隊》的OVA之中出現，自護軍的新研製巨大MA「亞布拉斯」因重力系統失控而從高空墜下的場面。

而在戰鬥之中，玩者可以好好的鍛練一下08小隊之中的陸戰用高達，因為如果要製造他們，便要等高達到達ACE LEVEL才行，如果能在這裏令他們變成ACE便可以立刻生產了！

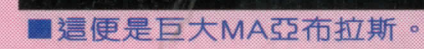
而在戰鬥之中，會加插上「斯羅」和「愛娜」的小EVENT，當斯羅將亞布拉斯擊落之後，又會變成二人的EVENT，「斯羅」對「愛娜」窮追不捨，然而，當他追到「愛娜」之時，她又被同伴們帶走了，那麼，二人的關係……

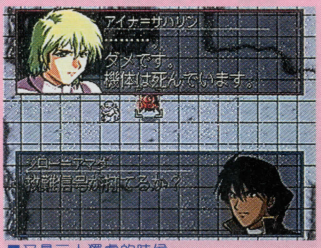


■6格的攻擊可說是砲台的死穴。



■只要砲台被毀，援兵渣古便會出現。



■這便是巨大MA亞布拉斯。



■又是二人獨處的時候……

出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
美狄亞(ミデア)	16000/ 96	米基奴(ミケル)/ 伍長	戰艦	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	斯羅(シロー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	嘉玲(カレン)/ 曹長	艦載機	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	狄尼(テリー)/ 軍曹	艦載機	—
HOPPER TRUCK(ホバートラック)/ LV1	6580/ 25	艾利多亞(エレドア)/ 伍長	艦載機	—
美狄亞(ミデア)	16000/ 96	米基奴(ミケル)/ 伍長	戰艦	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	志願兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	志願兵/ 軍曹	艦載機	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	志願兵/ 軍曹	艦載機	—
HOPPER TRUCK(ホバートラック)/ LV1	6580/ 25	志願兵/ 伍長	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
達布狄(ダブデ)	22000/ 209	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	馬煞度(·ミ·ミ)/ 少佐	獨立	不可
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
戰鬥直升機(戰鬥ヘレコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
トーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	9100/ 51	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	9100/ 51	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	9100/ 51	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可

自護軍（增援機體1）

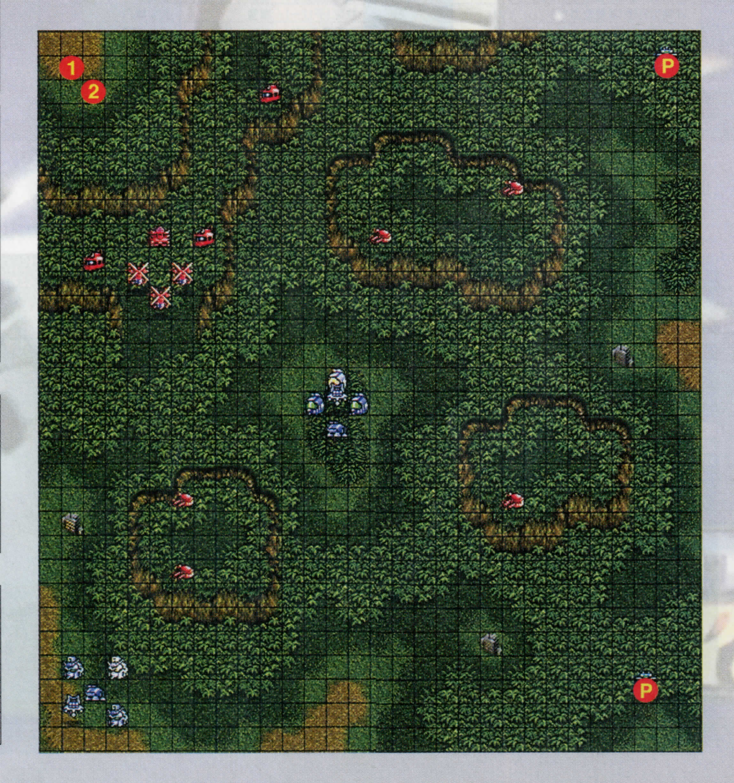
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	羅烈斯(ノリス)/ 大佐	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古I(ザクI)/ LV ACE	10270/ 38	多布(トップ)/ 曹長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV3	8232/ 44	狄路(デル)/ 軍曹	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV3	8232/ 44	艾斯(アス)/ 軍曹	獨立	不可

自護軍（增援機體2）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
2]亞布拉斯II(アプサラスII)/ LV ACE	15340/ 138	愛娜(アイナ)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
1]大水牛(ガウ)	20500/ 144	基利亞斯(ギリアス)/ 少將	戰艦	—
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可

自護軍（增援機體3）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可



第7話 最前線～軍務與理想～

自由出擊部隊：3　　可佔領點：2

EVENT MOVIE：冇　　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：發現敵人基地

失敗條件：將尤利之大水牛擊毀

自軍全滅

自軍基地被佔領





■這是比較「值錢」的敵人。

自從和愛娜認識之後，斯羅開始感到一直以來的戰鬥是非常的沒有意義，然而，以現時的戰況而言，又實在是不能就此休戰；而因為看到自軍的部隊在奧狄沙之戰之中連戰報捷，所以在這裏的長官便計劃着要一舉將敵方的巨大MA亞布拉斯消滅的計策，為了達成這個目的，於是又要08小隊的斯羅出戰……

這話之中的主要任務是要找出敵人的基地所在，而要達成這個任務，便要讓在左下角向上飛的「大水牛」，因為玩者便是要看着那大水牛飛返機地，只要讓他順利的飛返基地，便可以知道敵方的基地所在，所以，切勿向這大水牛攻擊！

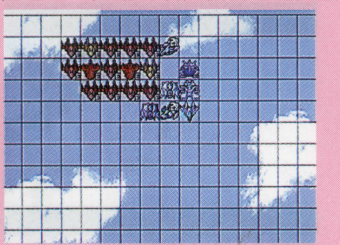
因為大水牛會一直的向上移動，為了要得到最大的利益，便要盡快將在版面上的敵人收拾，尤其是在水中的尤岡，在其中有3部「アッガイ」，這是玩者在遊戲之中首次可以捕捉到水中用MS的，所以「機不可失」；另一方面，大家亦要留心在版中出現的「沙模用渣古」，這亦是相當有用的機體(對現時來說)，所以，回收一、兩隻也是相當的重要，至於其他的敵人，大可以一隻不留的殺死吧！反正，現正玩者現在也要多一點的經驗值來「進化」自己的MS。

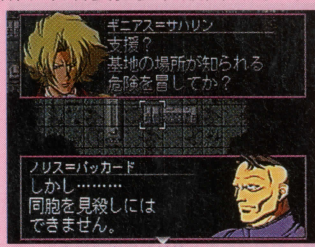
對於那3部在水中的「アッガイ」，大家不用擔心，因為他們是會自動自覺的浮上來「送死」，所以一開始之時，一定要先派一隊部隊向下移，將尤岡擊毀，順道接收這3部「アッガイ」。

記着，只要左邊的大水牛一到達基地，這話的戰鬥便會立刻完結，所以玩者要把握在版圖上的一分一秒。

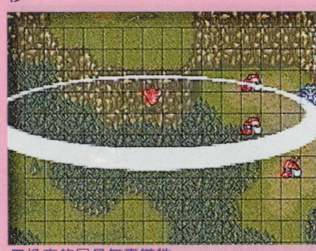


■尤岡的射程非常遠，小心！


■這便是空中部隊的戰鬥力……



■大水牛終於也到達基地了！


■換來的只是無辜犧牲……

出擊機體一覽

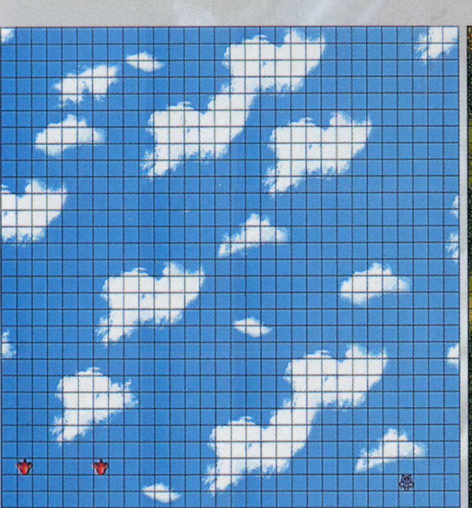
聯邦軍

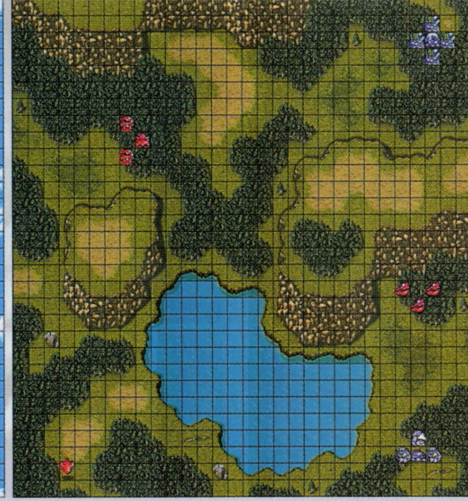
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
美狄亞(ミデア)	16000/ 96	米基奴(ミケル)/ 伍長	戰艦	—
Ez-8/ LV1	8400/ 60	斯羅(シロー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	嘉玲(カレン)/ 曹長	艦載機	—
陸戰型高達(陸戰型ガンダム)/ LV1	7600/ 60	狄尼(テリー)/ 軍曹	艦載機	—
HOPPER TRUCK(ホパートラック)/ LV1	6580/ 25	艾利多亞(エレドア)/ 伍長	艦載機	—

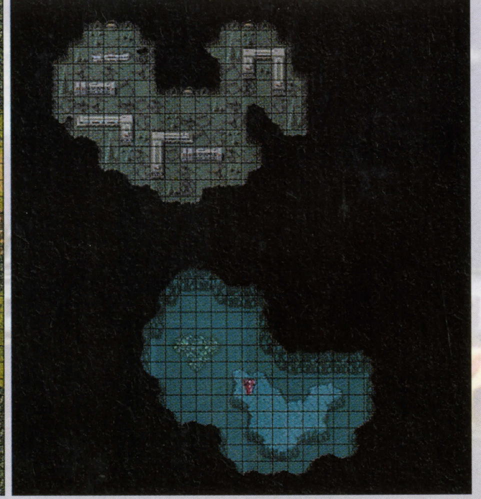
自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
大水牛(ガウ)	20500/ 144	尤利(ユーリ)/ 少將	戰艦	—
卡洛布(ギャロップ)	16200/ 108	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
卡洛布(ギャロップ)	16200/ 108	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
沙漠渣古(ディザート・ザク)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
達布狄(ダブデ)	22000/ 209	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
尤岡(ユーコン)	17500/ 72	自護士官(ジオン士官)/ 少尉	戰艦	—
アッガイ/ LV1	7000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
アッガイ/ LV1	7000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
アッガイ/ LV1	7000/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV ACE	6916/ 33	布恩(ボーン)/ 大尉	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	6916/ 33	巴利(バリー)/ 伍長	獨立	不可
馬捷拉攻擊機(マゼラ・アタック)/ LV1	6916/ 33	路靈(ルネン)/ 伍長	獨立	不可







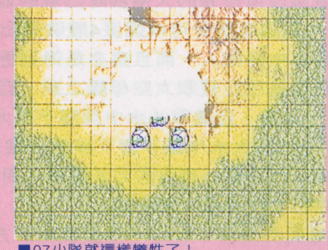
第8話 震撼之山～決意～

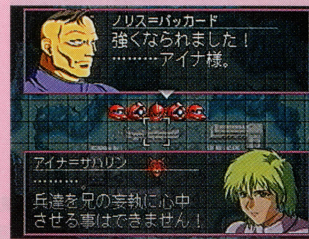
自由出擊部隊：2	可佔領點：0
EVENT MOVIE：冇	過版後加入之志願兵人數：4

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：聯邦軍之ビッグトレー被擊破
太空坦克部隊全滅
BONUS EVENT發生條件：斯羅將羅烈斯擊倒(米基奴被擊倒時除外)

這是《08小隊》最後一戰了，所以玩者一定要小心行事，因為在這話之中，決勝的關鍵是在兵力的調配之上，首先，一開始之時，玩者一定要選定一些空中機體而且將之放置在天空的版圖之上，而另一隊則放在地面，而因為地形的影響，陸上部隊的移動力會受到一定的限制，如果有強的飛行機體，最好便是選擇他們出擊。

戰鬥一開始，玩者便要利用斯羅向正前方的「羅烈斯」飛動攻擊，因為這是這話裏的一個重要EVENT，只要擊倒他，在山中的真正敵人便會現身，他便是由基利亞斯所駕駛的阿布拉斯III，這是完全完成的版本，所以攻擊力簡直是恐怖，玩者絕對不可以和他作中或遠距離的戰鬥，反而，應盡上前和他作白兵戰，因為這機體的短距離攻擊是最弱的。


■07小隊就這樣犧牲了！

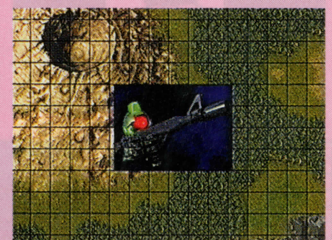


■這是羅烈斯最後的出擊。

而另一方面，在戰鬥之中，空中的大水牛也是重要的機體，因為這種機種擁有向地面轟炸的能力，所以在空中佈置戰艦的目的便是為了對付他門，如果給他們向下移的話，便會給他們有機可乘，這對於要保護的「太空坦克」部隊是非常不利的。

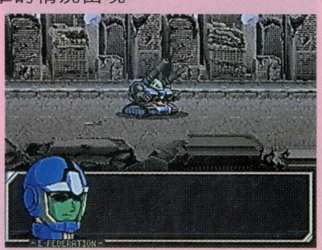
在這戰之中有另一點是要非常小心的，便是在這裏完全沒有任何的市給玩者佔領的，亦即是說在這話之中所有的戰艦是沒有機會補充HP和EN的，所以不要讓戰艦受到太大的傷害，而且，在攻擊方面亦要相當的節制，否則便會有不能攻擊的情況出現。


■這便是B3老虎的死穴！


■聯邦軍竟然毫無反抗的愛娜開火！



■斯羅立刻上前協助愛娜。


■這便是大家真正要保護的東西。

機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
Ez-8/ LV1	8400/ 60	斯羅(シロー)/ 少尉	獨立	—
GM HEAD(ジムヘッド)/ LV1	7600/ 60	嘉玲(カレン)/ 曹長	獨立	—
陸戰用高達(陸戰用ガンダム)/ LV1	7600/ 60	狄尼(テリー)/ 軍曹	獨立	—
HOPPER TRUCK(ホバートレック)/ LV1	6580/ 25	米基奴(ミケル)/ 伍長	獨立	—
ビッグトレー	22000/ 209	依申(イーサン)/ 大佐	戰艦	—
陸戰用吉姆(陸戰用ジム)/ LV1	7280/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
陸戰用吉姆(陸戰用ジム)/ LV1	7280/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
陸戰用吉姆(陸戰用ジム)/ LV1	7280/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
コア・イージー/ LV1	6000/ 30	聯邦兵/ 少尉	獨立	—
量產型太空坦克(量產型ガンタンク)/ LV1	6860/ 60	志願兵/ 伍長	獨立	—
量產型太空坦克(量產型ガンタンク)/ LV1	6860/ 60	志願兵/ 伍長	獨立	—
量產型太空坦克(量產型ガンタンク)/ LV1	6860/ 60	志願兵/ 伍長	獨立	—
量產型太空坦克(量產型ガンタンク)/ LV1	860/ 60	志願兵/ 伍長	獨立	—

聯邦軍(增援機體)

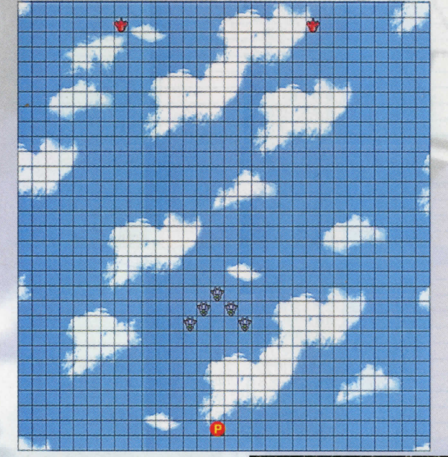
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
GM狙擊手(ジムスナイパー)/ LV1	7200/ 50	聯邦兵/ 少尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
B3老虎(B3グフ)/ LV ACE	10140/ 56	羅烈斯(ノリス)/ 大佐	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7589/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7589/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
TOP(ドップ)/ LV1	5180/ 25	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可

自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1]阿布拉斯III(アプサラスIII)/ LV1	14000/ 200	基利亞斯(ギニアス)/ 少將	獨立	不可
2]飛行型老虎(グフフライトタイプ)/ LV1	800/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
2]飛行型老虎(グフフライトタイプ)/ LV1	7800/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可



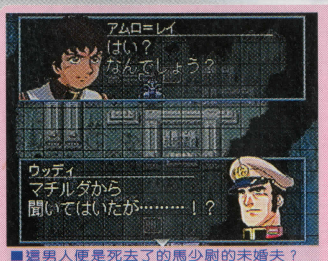


第9話 在渣布羅消散～哀戰士～

自由出擊部隊：4　可佔領點：4　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：3

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：太空母艦被擊沉
　　　　　自軍基地被佔領
BONUS EVENT發生條件：亞寶將馬沙擊倒





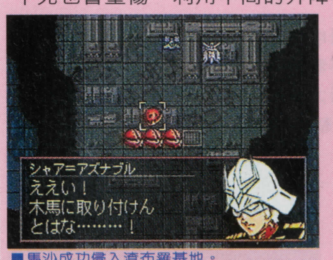
■這男人便是死去了的馬少尉的未婚夫？

終於也回到正章的故事，這次的戰場回到大家熟悉的「渣布羅」之上進行，這亦是在一年戰爭之中非常重要的戰役，雖然裏分有三個相通的版圖，不過，其實真正的戰鬥是在最下方的地底進行的，因為這正是馬沙所帶領的入侵部隊出現的地方。

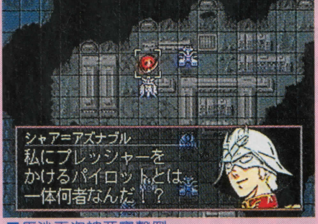
在這裏玩者可以選派4艘戰艦出擊，而在分配上要預備兩艘潛艇和兩艘兩艘戰艦出擊因為一定要小心在水中的敵人，而且這亦是得到更多水中用機體的好機會，不過，戰鬥一開始便要小心，因為馬沙的魔蟹便是在亞寶和太空母艦之前，亞寶一定要以最快速度將他消滅，這便是這話之中重要的EVENT。

其實，自護軍的水中兵器不是太難對付，而這話的關鍵便是在於玩者是否一個「貪心」的人，因為在空中的3部大水牛是不會下移的，當馬沙被擊倒之後，他們便會出現，這些大水牛的攻擊目標是自軍的基地，他們會以轟炸的方式進攻，而且亦會將機上的MS「空投」到地面上，如果玩者是比較「貪心」的話，大可讓他們空投，之後才全數消滅他們，取得最大的利益。

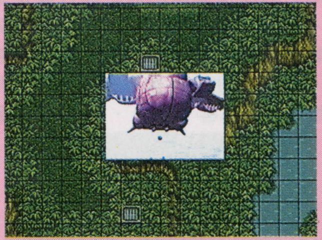
最後要一提的便是從地下升回地面的出口，小心！不要使用上方的升降機，因為一升回地面，便會被3部大水牛輪流轟炸，就算僥倖不死也會重傷，利用中間的升降機便是比較安全的做法。



■馬沙成功侵入渣布羅基地。



■馬沙再次被亞寶擊倒。


■這便是大水牛的轟炸了！



■這話的目標物！

出擊機體一覽

聯邦軍

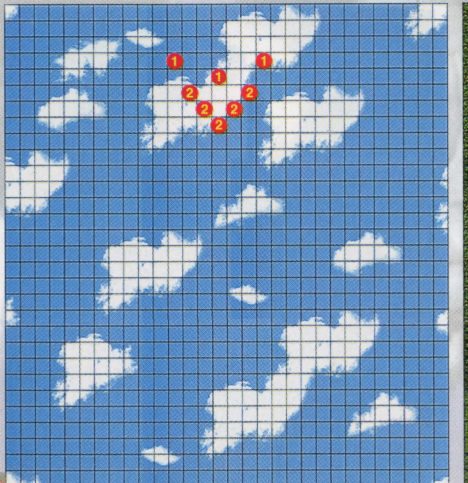
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト)/ 中尉	2艦	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(カイ)/ 少尉	艦載機	—
太空坦克(ガンタンク)/ LV1	7000/ 60	強仔(ハヤト)/ 少尉	艦載機	—
CORE BOOSTER(コア・ブースター)/ LV1	7140/ 50	瑪茜(セイラ)/ 少尉	艦載機	—
ビックトレー	22000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
GM TRAINER(ジムトレーナー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
ビックトレー	22000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ビックトレー	22000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GM LIGHT ARMOR(ジムライトアーマー)/ LV1	6580/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

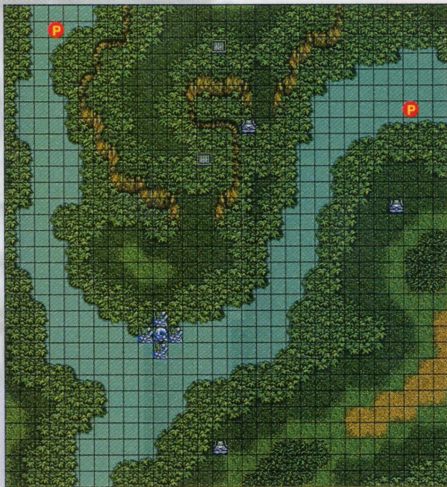
自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
馬沙專用魔蟹(シャア専用ズゴック)/ LV ACE	3204/ 61	馬沙(シャア)/ 大佐	獨立	不可
アッガイ/ LV3	8400/ 44	赤鼻/ 少尉	獨立	不可
アッガイ/ LV3	8400/ 44	自護工作兵(ジオン工作兵)/ 少尉	獨立	不可
アッガイ/ LV3	8400/ 44	自護工作兵(ジオン工作兵)/ 少尉	獨立	不可
マッドアングラー	29000/ 115	馬利根(マリガン)/ 中尉	戰艦	—
雙面魔蟹(ゾック)/ LV1	10360/ 70	布烈斯尼夫(ボラスキニフ)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
ゴッグ/ LV1	7550/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゴッグ/ LV1	7550/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
ゴッグ/ LV1	7550/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
ブローバー/ LV1	5180/ 20	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	艦載機	可
尤岡(ユーコン)	17500/ 72	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
尤岡(ユーコン)	17500/ 72	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
水中用渣古(ザクマリン)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可

自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1]大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)	戰艦	—
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
1]大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)	戰艦	—
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
1]大水牛(ガウ)	20500/ 144	自護士官(ジオン士官)	戰艦	—
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	不可
2]TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
2]TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
2]TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
2]TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可
2]TOP(ドップ)/ LV ACE	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 軍曹	獨立	不可6







第10話 完全無損的破壞指令～奧嘉斯達強襲～

自由出擊部隊：1　　可佔領點：3
EVENT MOVIE：冇　　過版後加入之志願兵人數：2



勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：任務失敗

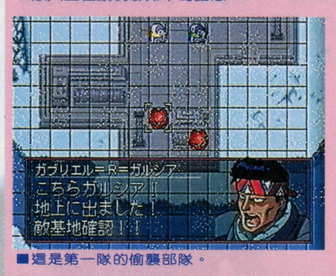
在完成了渣布羅戰役之後，鏡頭一轉，玩者來到了《口袋裏的戰爭》的發生點，這裏雖然有3個版圖，不過，出現的機體(敵人)實在是少得可憐，加起來只有4部MS而已，而且全是水陸兩用的MS，至於指揮的人便是「舒泰拿」，他們的攻擊目標便是快將升空的HLV，因為在這HLV之中，帶着聯邦軍最新研製的新類型人專用MS「高達NT 1」。



■敵人正在覬覦聯邦軍的動態。



■這便是指揮官舒泰拿。



■這是第一隊的偷襲部隊。

接到這個消息之後，玩者便要出動阻止「CYCLOPS隊」的行動，可是，在這裏只可以派出1隻艦，玩者有多種選擇，第一種便是選擇空中的戰艦，這樣做，便可以使阻截敵人的時間縮短，不過，便要將水中用的機體置於水中不顧；而第二種方法便是使用潛艇類的戰艦，這種方法的效果和前者完全相反的，選擇哪種還是要由玩者自己決定呢！

在這話之中的佔領點只有3個，全部也是在水中的，所以一定要有水中用的機體出擊，然而數目不用太多，最多有兩部便可以了。其他的便留來對於那4部入侵的敵方MS。

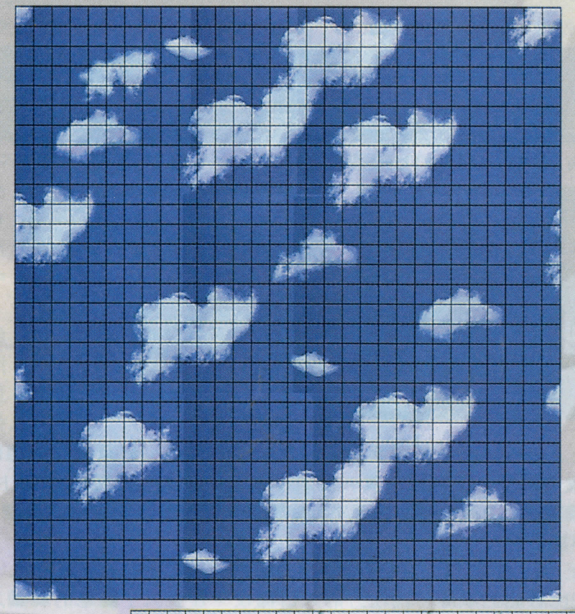
其實這場戰鬥的時間不會太久，因為只要HLV能夠捱過5個回合便可以完成任務，然而，這5個回合不是太易過的，事關敵人是會兵分兩路，兩隻從下向上，而另外的便從左邊偷襲，從海中進攻的兩部最易對付，因為玩者出現的地點和他相當接近，然而，在左邊出現的敵人便比較麻煩，如果玩者是使用潛艇的話，便要小心因為MS的步行能力弱化而不能趕及阻止他們，又或者是艦的「援護範圍」不夠大而導致攻擊失敗機會變多。

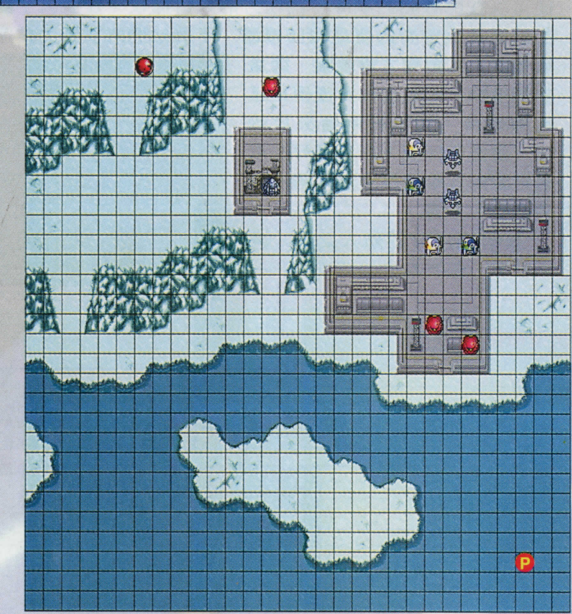


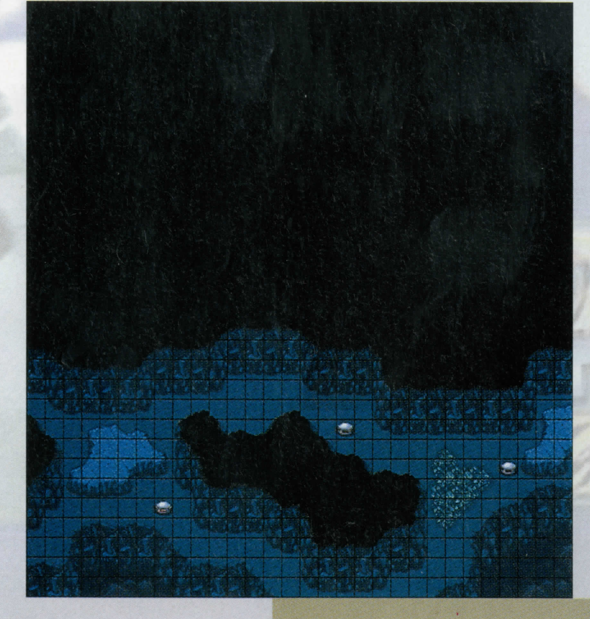
■•—•—・•—•—田的攻擊絕對不能忽視。



■魔蟹E的戰鬥力相當驚人。







出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
HLV	24500／72	聯邦士官／大尉	戰艦	—
高達NT-1(ガンダムNT-1)／LV1	9800／70	聯邦兵／伍長	艦載機	—
美狄亞(ミデア)	16000／96	聯邦士官／大尉	戰艦	—
寒冷地用吉姆(寒冷地用ジム)／LV1	7140／60	聯邦兵／伍長	艦載機／隊長	—
寒冷地用吉姆(寒冷地用ジム)／LV1	7140／60	聯邦兵／伍長	艦載機	—
美狄亞(ミデア)	16000／96	聯邦士官／大尉	戰艦	—
寒冷地用吉姆(寒冷地用ジム)／LV1	7140／60	志願兵／伍長	艦載機／隊長	—
寒冷地用吉姆(寒冷地用ジム)／LV1	7140／60	志願兵／伍長	艦載機	—

自護軍

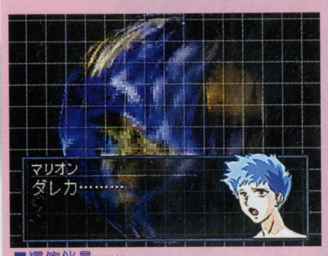
機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
魔蟹E(ズゴックE)／LV ACE	11102／69	舒泰拿(シュタイナ)／大尉	獨立	不可
ハイ・ゴック／LV ACE	10010／69	安狄(アンディ)／曹長	獨立	不可
ハイ・ゴック／LV ACE	10010／69	加布利奴(ガブリアル)／軍曹	獨立	不可
ハイ・ゴック／LV ACE	10010／69	米希路(ミハイル)／少尉	獨立	不可

第11話 戰慄之藍～月下之出擊～

自由出擊部隊：1　可佔領點：6　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：佔領敵軍基地
失敗條件：尤奧、菲獵、沙米拿、莫靈的MARMOT隊被擊破（其中一機）
BONUS EVENT發生條件：敵軍全滅

大家有玩過SEGASATURN版的《機動戰士高達 外傳》嗎？接下來的數版便是依據《機動戰士高達 外傳》之中的故事內容而製作的，而故事是發生在0079年，當然剛好是自護軍開始宣戰之後不久，又適逢在奧狄沙一戰之中聯邦軍報捷之後，雙方也各自得到了一些的勝利，而且亦有不少人成為了戰爭的犧牲品。而在戰場之中，雙方的兵士之中也流傳着一個名叫「蒼色死神」的人物……



■這傢伙是……



■7格的射擊怎能擋！

這話的戰鬥其實非常簡單直接，便是要玩者在這城市之內「掃場」，總而言之，要將所有的敵人消滅，而且要佔領敵人的基地，這便是戰鬥的最終目的。不過，這個基地實在是非常「真實」，因為最外圍是有「圍欄」封鎖着的，出入口只有兩個，分別被兩座砲台封着，如要進入便要先對付這兩座砲台，而最重要的便是因為有「圍欄」的存在，所以所有的陸上步行機體也要經過出入口才能進入其中，只有飛行的機體才可以省卻這種不便之處。

在這裏有兩種方法進攻，其一便是以以上的說法，使用最「正路」的方法，而另一種則是比較大膽的方法，便是利用戰艦的飛行能力，先飛越「圍欄」，之後才放出自己的MS部隊，從內部發動破壞，這種做法可以直接的給予敵方非常大的傷害，然而如果部隊的能力不足的話，便等於自殺！

理論上，敵人的行軍方法便是主力向右邊的出口封殺來犯的敵人，所以，MARMOT隊的成員基本上便成為了「魚餌」。所以玩者的部隊便可以在比較鬆的狀態下向左方的入口進攻。在主入了基地的範圍之後，玩者最大可能碰上的敵人便是「渣古大砲」和「61式坦克」，因為在前端負責守衛的便是這些機體，不過他們的攻擊力非常有限，反而在後方的老虎部隊便要小心了，因為他們不會主動出擊的，一定要玩者進入其射程才會攻擊，這是非常危險，因為在他背後便是基地和砲台，如果被兩者夾攻的話，便非死即傷，所以最好先以長距離的攻擊消滅老虎，再向基地的砲台攻擊。

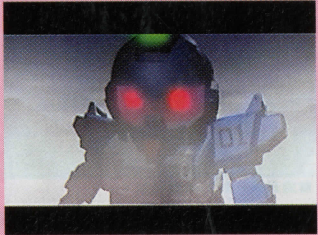
在消滅所有的敵人之時，突然會有一部神秘的機體出現……



■自護軍的主力兵器——「渣古大砲」



■LEVEL 3的砲台也不堪一擊。


■這機體是……？

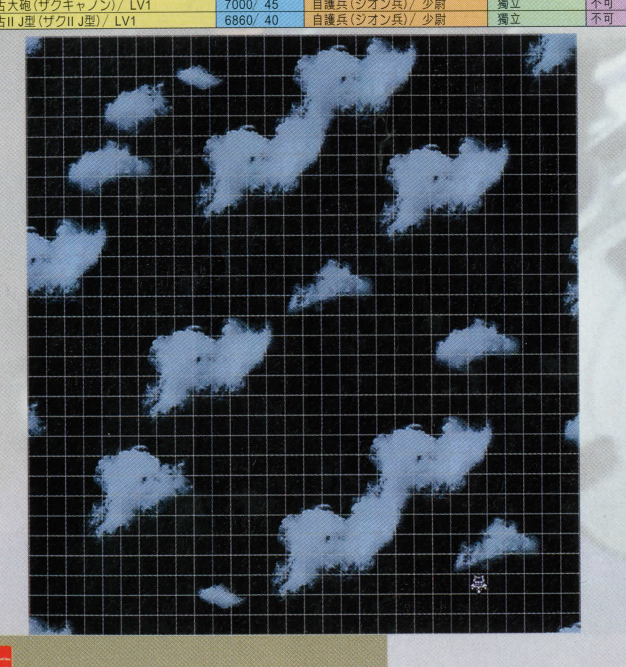
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
美狄亞（ミデア）	16000／96	莫靈（モーリン）／伍長	戰艦	—
GM COMMANDO（ジムコマンド）／LV1	7140／50	尤奧（ユウ）／少尉	艦載機／隊長	—
GM COMMANDO（ジムコマンド）／LV1	7140／50	菲獵（フィリップ）／少尉	艦載機	—
GM COMMANDO（ジムコマンド）／LV1	7140／50	沙米拿（サマナ）／曹長	艦載機	—

自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
老虎（グフ）／LV1	7280／45	自護兵（ジオン兵）／中尉	獨立	不可
老虎（グフ）／LV1	7280／45	自護兵（ジオン兵）／中尉	獨立	不可
老虎（グフ）／LV1	7280／45	自護兵（ジオン兵）／中尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／軍曹	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／軍曹	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／少尉	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／軍曹	獨立	不可
渣古大砲（ザクキャノン）／LV1	7000／45	自護兵（ジオン兵）／軍曹	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
渣古II J型（ザクII J型）／LV1	6860／40	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
61式戰車／LV1	5320／35	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
トーチカ（砲台）／LV1	10000／100	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
トーチカ（砲台）／LV1	10000／100	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
トーチカ（砲台）／LV1	10000／100	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
トーチカ（砲台）／LV1	10000／100	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可
トーチカ（砲台）／LV1	10000／100	自護兵（ジオン兵）／伍長	獨立	不可





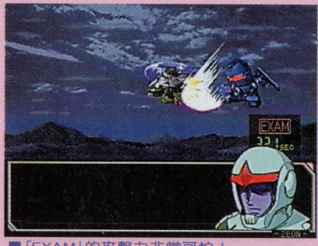
第12話 承繼深藍之人～自護掃討作戰～

自由出擊部隊：2　可佔領點：5　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：尤奧被擊倒
自軍基地被佔領
5回合之內不能將飛彈基地破壞



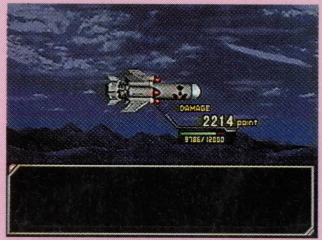
■那機體原來是叫「BLUE DESTINY 1號機」。



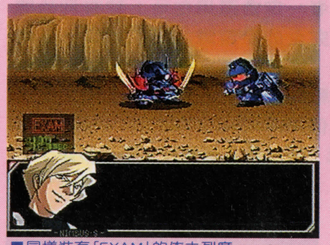
■「EXAM」的攻擊力非常可怕！

在完成上一場戰鬥之後，大家也見過了那部深藍色的MS，究竟他是敵是友，大家依然是惘無頭緒，就在這時候，一名自稱是「艾菲」的人走出來，他向尤奧介紹那部機體，原來這機體的名字是「BLUE DESTINY 1號機」，在機上裝有一種名為「EXAM」的戰鬥系統……

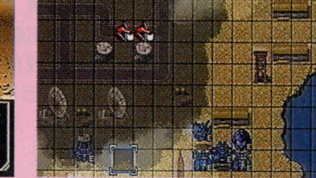
這場戰鬥是分開兩部份，同步進行的，首先是在尤奧駕駛「BLUE DESTINY 1號機」的一方，他要在5回合之內將前的飛彈發射基地摧毀，如果失敗的話，在另一個版圖之上的基地便會被飛彈攻擊，這便是第一個「GAME OVER點」；而謂的摧毀是要將所有的敵人消滅的意思，如果能成功的話，便會有一支大型飛彈在上方出現，這是第二個考驗，失敗的話，又會是「GAME OVER」，要擊落大型彈便一定要盡量使用「EXAM」來攻擊（3次便足夠了）；如果連這關也通過的話，尤奧便可以回到和大家會合，不過，在之後的回合，宿敵「尼姆柏斯」便會駕駛依夫列度出現，所以一回來的尤奧最好還是向下移比較安全。



■這便是核彈了！



■同樣裝有「EXAM」的依夫列度。


■重要獵物——「老虎」！

說回尤奧以外的其他同伴的戰鬥，這裏的戰鬥也是有點兒困難的，因為敵方的火力相當強，唯一的方法便是「逐個擊破」否則只會成為敵人的「點心」，尤其是從敵方戰艦出來的「老虎」部隊，因為他們的戰鬥力非常驚人，而玩者在這裏要盡量利用殺死敵人之後的「BONUS STEP」，盡可能在一次之內將多部敵機擊毀，否則這場只會是「苦戰」。

出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
BLUE DESTINY 1號機/ LV1	7700/ 60	尤奧(·ミ·ミ)/ 中尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
達布狄(ダブデ)	22000/ 209	自護士官(ジオン士官)/ 少尉	戰艦	—
戰鬥直升機(戰鬥ヘリコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
戰鬥直升機(戰鬥ヘリコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
戰鬥直升機(戰鬥ヘリコプター)/ LV1	4800/ 30	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
飛彈基地(ミサイルプラント)	22000/ 0			不可
飛彈基地(ミサイルプラント)	22000/ 0			不可
飛彈基地(ミサイルプラント)	22000/ 0			不可
飛彈基地(ミサイルプラント)	22000/ 0			不可
自護軍(增援機體)				
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
大型飛彈(大型ミサイル)	12000/ 0			不可

出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
美狄亞(ミデア)	16000/ 96	莫靈(モーリン)/ 軍曹	戰艦	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	菲獵(フィリップ)/ 中尉	艦載機	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	沙米拿(サマナ)/ 少尉	艦載機	—
ビックトレー	22000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ビックトレー	22000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
達布狄(デブデ)	22000/ 209	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
達布狄(デブデ)	22000/ 209	自護士官(ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
老虎(グフ)/ LV1	7280/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
TOP(ドップ)/ LV1	6734/ 28	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
ドーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
ドーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
ドーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
ドーチカ(砲台)/ LV1	10000/ 100	自護兵(ジオン兵)/ 伍長	獨立	不可
魔蟹E(ズゴックE)/ LV ACE	11102/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
ハイ・ゴック/ LV ACE	10010/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
ハイ・ゴック/ LV ACE	10010/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
魔蟹E(ズゴックE)/ LV ACE	11102/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
ハイ・ゴック/ LV ACE	10010/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
ハイ・ゴック/ LV ACE	10010/ 69	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
自護軍(增援機體)				
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
依夫列度(イフリート)/ LV ACE	10920/ 92	尼姆柏斯(ニムバス)/ 大尉	獨立	不可

第 13 話 沒有被制裁的人～EXAM 奪還作戰～

自由出擊部隊：1	可佔領點：前段——5/ 後段——8
EVENT MOVIE：冇	過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：佔領敵軍基地
失敗條件：尤奧被擊倒
　　　　　HLV被擊毀
BONUS EVENT發生條件：敵軍全滅

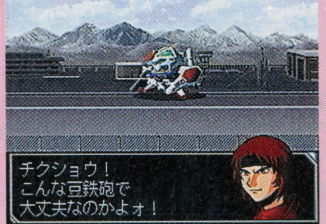
這是一場可長可短的戰鬥，因為在這戰之中，有兩種不同的過版方法，第一種是佔領敵人的基地，這是最直接和快捷的方法，不過，也是得益最少的方法；而第二個方法便是將所有的敵人消滅，這方法的好處是可以因此而進入這話的另一個戰場。

而這戰另一個「刁鑽」之處便是自軍的戰艦設定，在前段的戰鬥之中，是完全的地上戰，所以玩者一定會選用在地上較有利的機體出擊，然而，下半部的戰鬥是完全的宇宙戰，所以如果只是用一套機體的話，在上到宇宙之後，便會變成完全不能作戰，所以玩者應該在開始之前編定兩隊出擊的部隊，一隊是陸上用，而另一套則是宇宙戰用，以便在後段使用。

前段的戰鬥只是要保護HLV而已，所以是非常易打，不用多說了！




■這次的任務其實是要奪回2號機。



■嗯……這機體是？

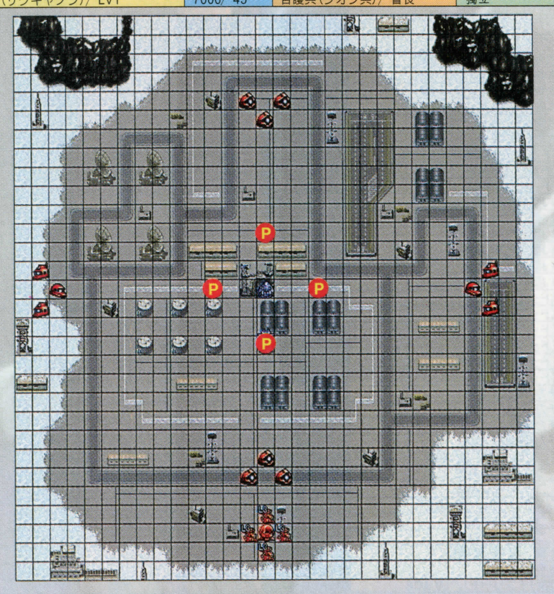
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
HLV	35000/ 72	莫靈(モーリン)/ 曹長	戰艦	—
BLUE DESTINY 3號機/ LV1	8540/ 60	尤奧(ユウ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	菲獵(フィリップ)/ 中尉	艦載機	—
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	沙米拿(サマナ)/ 少尉	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
大魔(ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
渣古大砲(ザクキャノン)/ LV1	7000/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可



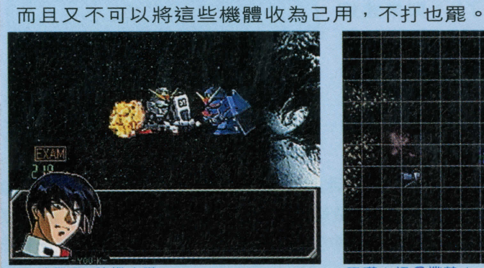
後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領


■敵增援出現了！

至於後段的戰鬥，實際上可能比上一場更易打，因為在這裏的敵人實際上不是太多，因為總共會有3批敵方的增援機體，然而，只要HLV不到達這些地區，敵人是不會出現的，而唯一一定會觸及的便是出現地點右下方的殖民星附近，這裏有4部渣古II F型，以「BLUE DESTINY 3號機」應該是可以輕易過關的。

除了以上的地點之外，另外兩個地點分別是自軍基地的左上方；以及是另個版圖的右上方，這些敵人的LEVEL又不是太高，而且又不可以將這些機體收為己用，不打也罷。



■2號機和3號機之戰。
■嘩！好多機執！

出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
HLV	35000/ 72	莫靈(モーリン)/ 曹長	戰艦	—
BLUE DESTINY 3號機/ LV1	8540/ 60	尤奧(ユウ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	菲獵(フィリップ)/ 中尉	艦載機	—
渣古II J型(ザクII J型)/ LV1	6860/ 40	沙米拿(サマナ)/ 少尉	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
BLUE DESTINY 2號機/ LV ACE	15548/ 69	尼姆柏斯(ニムバス)/ 大尉	獨立	不可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可

自護軍（增援機體1）

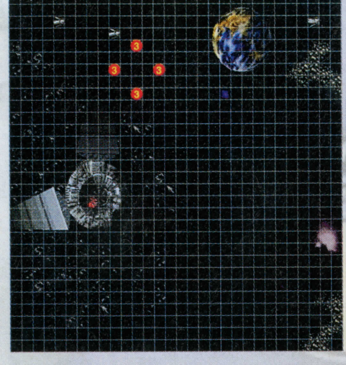
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
1]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
1]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオンBL)/ 曹長	獨立	不可
1]渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可

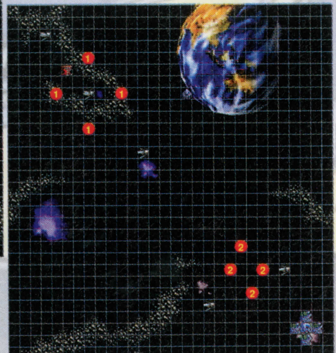
自護軍（增援機體2）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
2]加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
2]加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
2]加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
2]加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可

自護軍（增援機體3）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
3]綠勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
3]綠勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
3]綠勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
3]綠勇士(ゲルググ)/ LV1	8540/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可

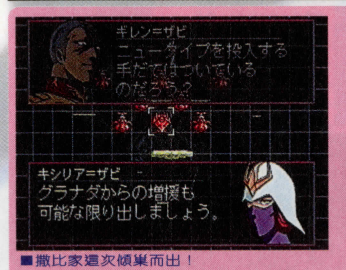




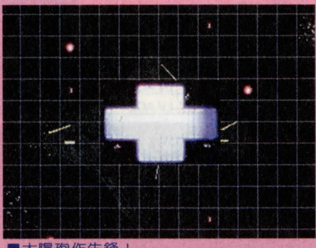
第 14 話 所羅門攻略戰～星一號作戰～

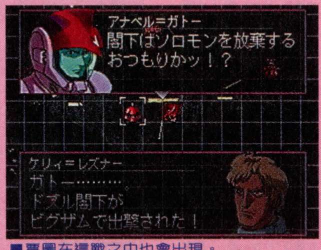
自由出擊部隊：2　可佔領點：14　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

勝利條件：敵軍全滅
　　　　　佔領敵軍基地
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



■撒比家這次傾巢而出！

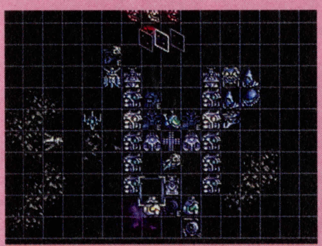

■太陽砲作先鋒！

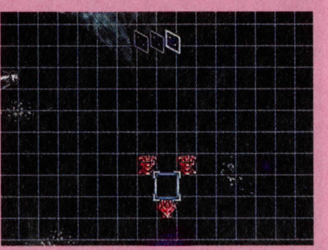


■賈圖在這戰之中也會出現。

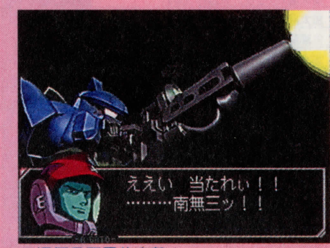
這是由遊戲開始至今最壯大的戰鬥了，首先，這裏是非常重要的軍事要塞「所羅門」，另一方面，這裏亦是在一年戰爭之中最重要的地方之一，在這裏有非常多的自護兵集結，所以這亦可説是自護傾盡全力的一戰。

在這場「所羅門攻略戰」之中，版圖方面是有3個之多，不過，大部份的戰鬥也是在第二和第三個版圖之中進行，而尤以在第三個版圖所集結的自護兵為最多，然而，這裏大部份的戰艦也會向第二個版圖進發，所以，戰鬥最集中的水而是在第二個版圖之上。説到戰鬥，這話之中有一件非常強大的兵器會落在玩者手上，這便是「SOLA SYSTEM」(太陽砲)，這東西的殺傷力非常巨大，這是一種9格×3格的MAP兵器，無堅不摧！


■這便是「封位」行動了。



■真是一頭「肥羊」！



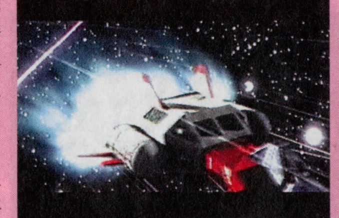
■這便是賈圖的攻擊！

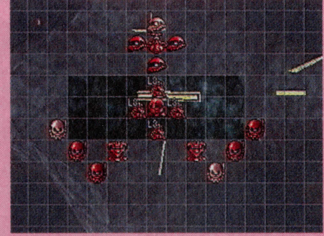
雖然有強大的兵器之助，然而，這話的戰鬥不是易過的，首先，在這話之中，敵方亦有強大的MA助陣，那便是由嘉曼兄長「多遜」所駕駛的「魔霸」，這MA的破壞力是一般MS的數倍，而且裝甲非常厚，要對付他真不是一件易事，幸而大家可以利用一個播片EVENT來將他消滅，然而方法便有點危險，便是要出動亞寶和史靈加，要完成這個EVENT，一定要史靈加在亞寶旁邊，之後，亞寶向魔霸攻擊，這個EVENT便能完成，然而，時間夾得不準的話，史靈加可能會在EVENT成功發動之前便被消滅，小心！

而另一個攻略重點便是在對付從第三版圖進入第二版圖的自護軍，因為大部份的戰艦會從比較低的地方進入，亦即是太陽砲的所在，所以，大家大可以在這裏「守株待兔」，而且要利用自軍的機體來「封位」，不要讓敵人一次過有多過一艘的戰隊進入，這樣便可以來一個「逐一擊破」，而且亦可以回收大量的機體，屈指一算，在這話之中最少也可以回收超過30隻的機體呢！

那麼，其他的聯邦戰艦又怎樣呢？當然，玩者的部隊在奮力作戰，他們要有一些作為的，這便是往佔領所有的據點，至於攻擊方面，因為他們的戰鬥力不足，所以不出動還好呢！如果順利的話，到最後在自護軍地之前只會餘下3艘戰艦，而MS亦只會有12部左右，這時候，便要再一次借助「太陽砲」了，只要向着機地一擊，便可以將在基地的砲台全部消滅，而且不會傷害到旁邊的戰艦和MS，之後，便可以進行最後的「清場行動」。

最後，要提醒一家一句，就是在戰鬥之中一定要留一艘戰鬥「活口」，因為要將所有的敵軍MS回收是要一點時間的，而且如果不留活口，很易會就此過版，所以要選擇一艘機體不多(又沒有多大作為)的戰艦，將之中的MS全數消滅，留下戰艦到將所有的MS回收之後才解決他。


■史靈加的最後一幕……


■這便是太陽砲的有效範圍。

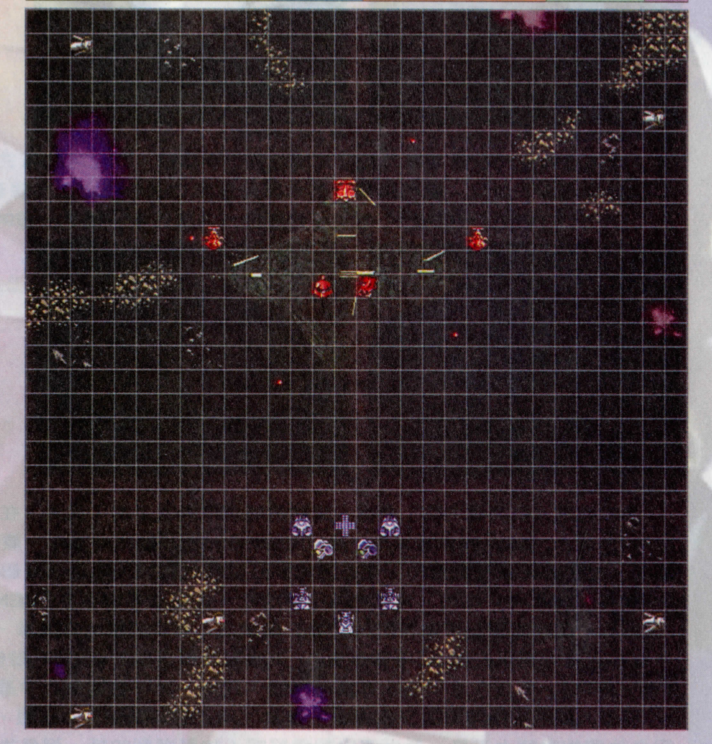
出擊機體一覽

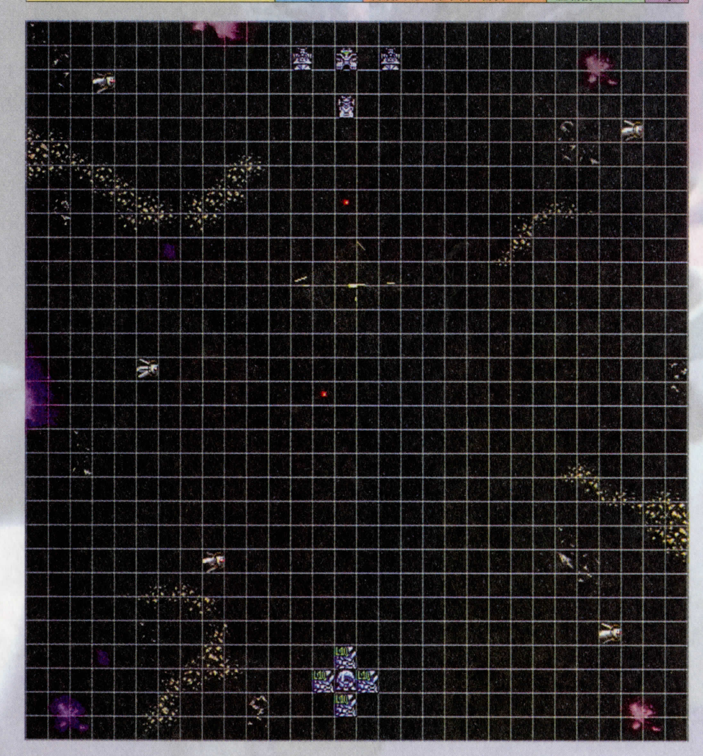
聯邦軍

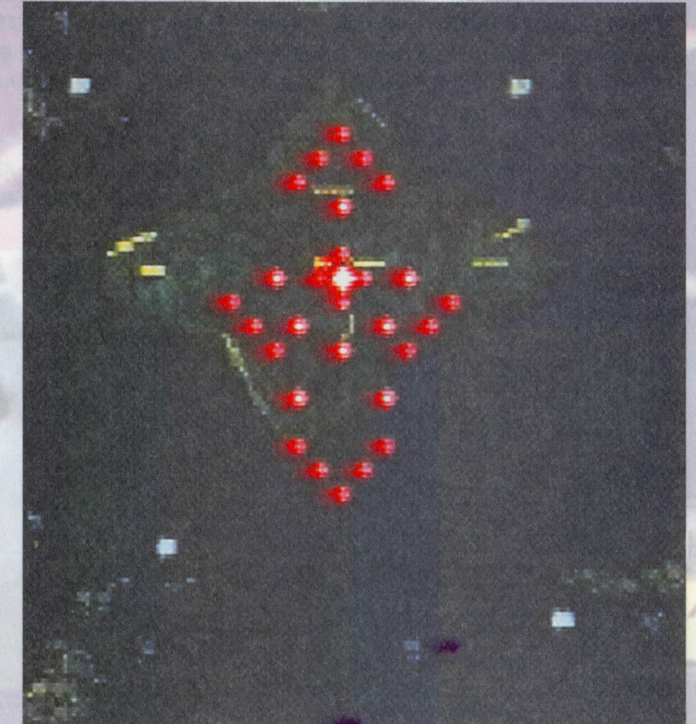
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
太空母艦(ホワイトベース)	26000/ 178	布拉度(ブライト)/ 大尉	戰艦	—
高達(ガンダム)/ LV1	8530/ 65	亞寶(アムロ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	佳(カイ)/ 少尉	艦載機	—
鐳射大砲(ガンキャノン)/ LV1	7560/ 60	強仔(ハヤト)/ 少尉	艦載機	—
CORE BOOSTER(コア・ブースター)/ LV1	7140/ 50	史靈加(スレッガー)/ 中尉	艦載機	—
CORE BOOSTER(コア・ブースター)/ LV1	7140/ 50	瑪茜(セイラ)/ 少尉	艦載機	—
馬錫蘭(マゼラン)	22000/ 173	韋基恩(ワッケイン)/ 少佐	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
沙拉米斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 中尉	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉米斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 中尉	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
哥倫布斯(コロンブス)	16500/ 288	聯邦士官/ 中尉	戰艦	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
哥倫布斯(コロンブス)	16500/ 288	聯邦士官/ 中尉	戰艦	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機/ 隊長	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
パブリク/ LV1	6160/ 20	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
瑪莉安娜(マリアナ)	18000/ 173	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	史多魯(ストール)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GM COMMANDO(ジムコマンド)/ LV1	7140/ 50	多遜(トッシュ)/ 少尉	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
泰坦(タイタン)	22000/ 173	狄安姆(ティアンム)/ 中將	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
沙拉米斯(サラミス)	18000/ 173	聯邦士官/ 中尉	戰艦	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆(ジム)/ LV1	6860/ 50	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
鐵球(ボール)/ LV1	6160/ 35	聯邦兵/ 曹長	艦載機	—
SOLA SYSTEM(ソーラーシステム)	70000/ 180	聯邦士官/ 中尉		—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
賈圖專用綠勇士(ガトー専用ゲルググ)/ LV ACE	13325/ 69	賈圖(ガトー)/ 大尉	獨立	不可
魔爪(ビグロ)/ LV1	11560/ 90	基利(ケリィ)/ 大尉	獨立	不可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
多洛斯(ドロス)	50000/ 252	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
高機動型渣古II(高機動型ザクII)/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
古華蘭(グワラン)	30000/ 211	自護士官(ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加大魔(リック・ドム)/ LV1	7580/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
撤比(チベ)	21500/ 158	自護士官(ジオン士官)/ 大尉	戰艦	—
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
ザクマインレイヤー/ LV1	6860/ 45	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 中尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ジッコ/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
ジッコ/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
ジッコ/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	自護士官(ジオン士官)/ 中尉	戰艦	—
渣古II F型(ザクII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
ジッコ/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
ジッコ/ LV1	6160/ 35	自護兵(ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(·ミ·ミ田)	18500/ 178	自護士官(·ミ·ミ田士官)/ 中尉	戰艦	—
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	艦載機	可
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV1	6860/ 40	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	艦載機	可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	獨立	不可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	獨立	不可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	獨立	不可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	獨立	不可
·ミ·ミ田/ LV1	6160/ 35	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 曹長	獨立	不可
魔霸(·ミ·ミ·ミ)/ LV1	15800/ 130	多遜(·ミ·ミ田)/ 中將	獨立	不可
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 大尉	獨立	不可
渣古II F型(·ミ·ミII F型)/ LV ACE	8918/ 46	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 大尉	獨立	不可
加大魔(·ミ·ミ田 ··ミ·ミ)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 大尉	獨立	不可
加大魔(·ミ·ミ田 ··ミ·ミ)/ LV ACE	9854/ 56	自護兵(·ミ·ミ田兵)/ 大尉	獨立	不可







第 15 話 口袋裏的戰爭～路比岡計劃～

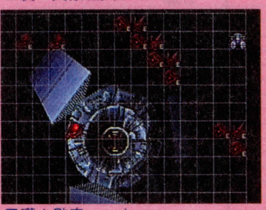
自由出擊部隊：2	可佔領點：前段——3/ 後段——3
EVENT MOVIE：有	過版後加入之志願兵人數：3

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：古烈絲被擊倒
自軍基地被佔領
BONUS EVENT發生條件：古列絲將米希路擊倒




■噢！又係經典EVENT！


■嘩！點走……！

又回到《口袋裏的戰爭》的世界之中，，大家還記得之前的戰鬥嗎？CYCLOPS隊企圖阻止聯邦軍的新MS升空，可惜失敗了，這次便是CYCLOPS隊侵入殖民星的一幕，本來，他們的計劃是非常完美的，可是，卻遇上了由古烈絲所駕駛的高達NT 1……

另一方面，在殖民星之外，一艘聯邦軍戰艦正被自軍圍攻，要逃出生天實在不是一件易事，首先，便是玩者的出擊決定，因為在這話之中最重要的便時間，所以在兩隊出擊隊伍之中，一定要有一隊選用高速的運輸船，而不是老是使用像「太空母艦」般的戰艦，他雖然是有武裝，可是移動速度便太慢了，要救出自軍戰艦，高速運輸船是不能缺少的。

其次便是在殖民星之中的戰鬥，其實大家可以不用為高達NT 1擔心，只用一機便可以消滅3機的敵人，而且在NT 1和京寶梵作第1次戰鬥時，更有播片EVENT呢！

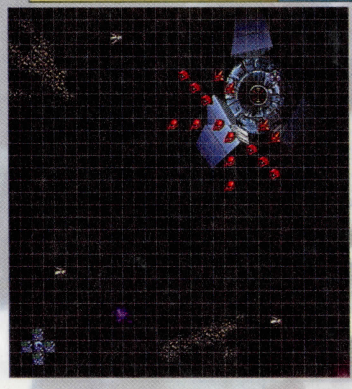
出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
特洛依木馬(トロイホース)	24000/ 162	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
量產型鐳射大砲(量產型ガンキャノン)/ LV1	7140/ 55	志願兵/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
量產型鐳射大砲(量產型ガンキャノン)/ LV1	7140/ 55	志願兵/ 伍長	艦載機	—
量產型鐳射大砲(量產型ガンキャノン)/ LV1	7140/ 55	志願兵/ 伍長	艦載機	—
吉姆狙擊手II(ジムスナイパーII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—
吉姆狙擊手II(ジムスナイパーII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 伍長	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
綠勇士J(ゲルググJ)/ LV1	8680/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
綠勇士J(ゲルググJ)/ LV1	8680/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
綠勇士J(ゲルググJ)/ LV1	8680/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
綠勇士J(ゲルググJ)/ LV1	8680/ 60	自護兵(ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
加大魔II(リック・ドムII)/ LV1	8400/ 55	自護兵(ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(兵)/ 少尉	獨立	不可



出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高達NT 1-FA(ガンダムNT 1-FA)/ LV1	9800/ 70	古列絲(クリス)/ 中尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
京寶梵(ケンプファー)/ LV1	8680/ 70	米希路(ミハイル)/ 少尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	舒泰拿(シュタイナー)/ 大尉	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)/ LV1	7000/ 50	加布利奴(ガブリエル)/ 軍曹	獨立	不可

後段

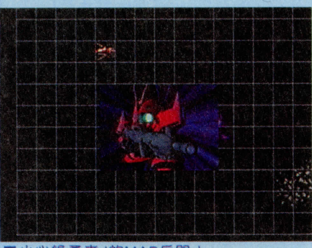
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：核彈在殖民星6號之上爆發
古列絲被擊倒
自軍基地被佔領



成功如上完成上半段的戰鬥的話，便可以來到這裏，第2場戰鬥比之前的更易，基本上是見甚麼，打甚麼，唯一要留心的便是敵方陣中的綠勇士J，因為其MAP兵器威力不俗，當然，見到這種好的機體便一定要——搶過來！

而在殖民星方面，敵機看似有11部，其實有10部是假的，只有右下角的一部才是由「巴列」所駕駛的機體，至於那些假的機體，打不打也沒有太大分別，況且經驗值低得可憐呢！


■吓？聖誕老人都打！


■小心綠勇者J的MAP兵器！

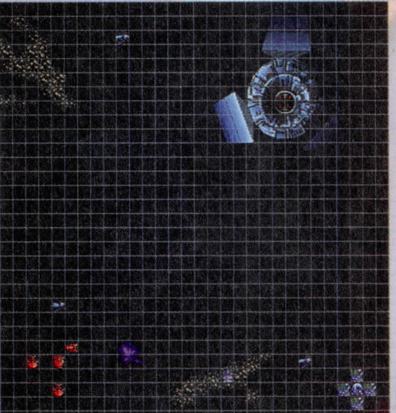
出擊機體一覧

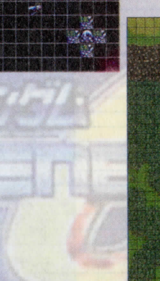
聯邦軍

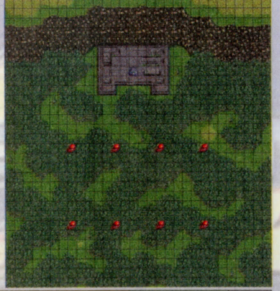
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙拉斯 7 ~ x)	18000/ 173	聯邦士官/ 大尉	戰艦	—
量產型鐳射大砲量產型 K L m)/LV1	7140/ 55	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
GMCOMMANDO(w R })LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GMCOMMANDO(w R })LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
GMCOMMANDO(w R })LV1	7140/ 50	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
0 c F y	22000/ 58	基雷士(L 0)/ 中佐	戰艦	—
綠勇士(2 0 0J)/LV1	8680/ 60	自護兵(w 9 兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
綠勇士(2 0 0J)/LV1	8680/ 60	自護兵(w 9 兵/ 大尉	艦載機	可
加大魔II(6 n · 6 II)/LV1	8400/ 55	自護兵(w 9 兵/ 中尉	艦載機	可
加大魔II(6 n · 6 II)/LV1	8400/ 55	自護兵(w 9 兵/ 中尉	艦載機	可
加大魔II(6 n · 6 II)/LV1	8400/ 55	自護兵(w 9 兵/ 中尉	艦載機	可
w [n t [9	2000/ 168	自護士官(w 9 士官)/ 少佐	戰艦	—
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
w [n t [9	20000/ 168	自護士官(w 9 士官)/ 少佐	戰艦	—
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
渣古II改(u nII改)/ LV1	7000/ 50	自護兵(w 9 兵/ 少尉	艦載機	可
核彈頭飛彈核彈頭 ~ 7 C)	20000/ 0			不可







出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
高達NT 1(ガンダムNT 1)/ LV1	9800/ 70	古列絲(クリス)/ 中尉	獨立	—

自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
渣古II改(ザクII改)/ LV ACE	9100/ 56	巴列(バーナード)/ 伍長	獨立	不可
渣古II改(ザクII改)×10	10/ 0			不可

ＭＳ開発資料

ＭＳ／ＭＡ名	開発Ａ	開発Ｂ	開発C	開発D
６１式戦車	ガンタンク	ホバートラック		
Ｂ３グフ	グフ			
ＥＷＡＣネロ	ネロ			
Ｅｘ-Ｓガンダム	Ｓガンダム			
Ｅｚ－８	陸戦型ガンダム			
ＦＡＺＺ	ＺＺガンダム- ＦＡ			
ＦＡガンダム	ヘビーガンダム	パーフェクト・ガンダム		
ＦＡ百式改	百式改			
Ｇ－３ガンダム	ガンダム	ガンダムＮＴ１		
GMスナイパー	陸戦型ジム	ジムスナイパーカスタム		
ＧＰ０１	ＧＰ０１-Ｆｂ	ＧＰ０２	ＧＰ０４Ｇ	
ＧＰ０１－Ｆｂ	ＧＰ０１			
ＧＰ０２	ＧＰ０２Ａ	ＧＰ０３- Ｓ		
ＧＰ０２Ａ	ＧＰ０２			
ＧＰ０３- Ｓ	ＧＰ０３- Ｄ			
GP０４G	NO UNIT			
GT-FOUR	NO UNIT			
Ｇキャノン	ハーディガン	Ｇキャノンマグナ		
Ｇキャノンマグナ	Ｇキャノン			
Ｇディフェンサー	Ｇファイター	メガライダー		
Ｇファイター	コア・ファイター	Ｇ・ディフェンサー		
Hiνガンダム	νガンダム			
Ｒ・ジャジャ	ギャン改			
ＲＸ-８１スタンダード	ガンダム			
ＲＸ-８１ライトアーマー	ジムライトアーマー	RX-８１スタンダード		
Ｓガンダム	Ｅｘ-Ｓガンダム	Ｓガンダム(ブースターモード)	ＺＺガンダム	
Ｓガンダム(ブースターモード)	Ｓガンダム			
ＴＩＮコッド	セイバーフィッシュ	フライマンタ	コアファイター	
ＺII	リ・ガズィ	Ｚプラス A型	Ｚプラス C型	
ＺＺガンダム	プロトタイプＺＺガンダム	量産型ＺＺガンダム	ＺＺガンダム－ＦＡ	Ｓガンダム
Ｚガンダム	量産型Zガンダム	Ｚプラス A型	Ｚプラス C型	
Ｚザク	NO UNIT			
ＺプラスＡ型	Ｚガンダム	量産型Ｚガンダム	ＺプラスＣ型	Ｚ(監)
νガンダム	量産型νガンダム	νガンダムＨＷＳ	Ｈｉνガンダム	
アイザック	NO UNIT			
アクアジム	ガンダイバー			
アクトザク	ザク(監)Ｆ型	ザク(監)Ｊ型	ハイザック	
アッガイ	アッグ	ジュアッグ	アッグガイ	
アッグ	キャトル	アッガイ		
アッグガイ	アッガイ			
アッザム	NO UNIT			
アプサラス(監)	アッザム	アプサラス(企)		
アプサラスIII	アプサラス(監)			
イフリート	イフリート改			
イフリート改	イフリート			
エビル・Ｓ	デナン・ゾン	ダギ・イルス		
エルメス	ブラウ・ブロ			
ガザＣ	ガザＣ改	ガザＤ		
ガザＣ改	ガザＣ	ガザＥ		
ガザＤ	ガザＣ	ガ・ゾウム		
ガザＥ	ガザＣ改			
ガ・ゾウム	ガザＤ	ズサ		
ガズアル	ガズエル	ガルバルディβ		
ガズエル	ガズアル	ガルバルディβ		
ガッシャ	NO UNIT			
ガトル	ジッコ			
ガブスレイ	NO UNIT			
カプール	ハイ・ゴッグ			
ガリクソン	戦斗バイク甲タイプ	戦斗バイク乙タイプ		
ガルスＪ	NO UNIT			
ガルバルディα	ゲルググ	ギャン	ガルバルディβ	
ガルバルディβ	ガルバルディα			
ガンキャノン	プロトタイプガンダム	量産型ガンキャノン	ガンキャノン重装型	
ガンキャノンII	ガンキャノン			
ガンキャノン・ディテクター	NO UNIT			
ガンキャノン重装型	ガンキャノン	ガンキャノンII		
ガンダイバー	アクアジム	プロトタイプガンダム		
ガンダム	陸戦型ガンダム	Ｇ－３ガンダム	ヘビーガンダム	ガンダムＭｋ－II
ガンダムＦ９０	ガンダムＦ９０(監)			
ガンダムMAモード	NO UNIT			
ガンダムＭｋ(監)	ガンダム	バーザム	ガンダムMk(企)	FAガンダムMk(監)
ガンダムＭｋ(企)	ガンダムＭｋ(監)	ＦＡガンダムＭｋ(企)	ガンダムＭｋ-(協)	
ガンダムＭｋ-(協)	ガンダムＭｋ(企)	ガンダムＭｋ-(労)		
ガンダムＭｋ-(労)	プロトタイプサイコガンダム	ガンダムＭｋ-(協)		
ガンダムピクシー	ガンダム			
ガンタンク	６１式戦車	ガンタンク(監)	量産型ガンタンク	
ガンタンクII	ガンタンク			
ガンタンクＲ４４	ガンタンク			
ギガン	マゼラ・アタック	ザメル		
ギガンティック	NO UNIT			
キケロガ	サイコミュ高機動試験用ザク	ジオング	エルメス	
キャトル	ゲゼ	アッグ		
ギャプラン	ガブスレイ			
ギャン	ガルバルディα	ギャン改	ギャン量産型	
ギャン改	ギャン	Ｒ・ジャジャ		
キュベレイ	エルメス	キュベレイＭｋ(監)［プル専用］	キュベレイＭｋ(監)［プルツー専用］	
キュベレイＭｋ(監)	量産型キュベレイ	キュベレイ		
ギラ・ドーガ	ギラ・ドーガ重装型	ギラ・ドーガ改		
ギラ・ドーガ改	ギラ・ドーガ			
ギラ・ドーガ重装型	ギラ・ドーガ			
クィン・マンサ	NO UNIT			
グフ	Ｂ３グフ	グフ重装型	グフ飛行試験型	高機動型試作機
グフ重装型	グフ			
グフ飛行試験型	グフ	グフフライトタイプ	ドム	
グフフライトタイプ	グフ			
グラブロ	ビグロ			
ゲーマルク	NO UNIT			
ゲゼ	キャトル			
ゲドラフ	ブルッケング			
ゲルググ	高機動型ザクII	デザートゲルググ	高機動型ゲルググ	ガルバルディα
ゲルググＪ	ゲルググ	ゲルググM		
ゲルググM	高機動型ゲルググ			
ゲルググキャノン	NO UNIT			
ケンプファー	NO UNIT			
コア・イージー	コア・ブースター	ワイバーン		
コア・ファイター	ＴＩＮコッド	コア・ブースター	Ｇファイター	
コア・ブースター	コア・イージー	コア・ファイター		
ゴッグ	水中実験機	ハイ・ゴッグ	ズゴック	
サイコミュ高機動試験用ザク	サイコミュ試験用ザク	キケロガ		
サイコミュ試験用ザク	宇宙高機動試験型ザク	サイコミュ高機動試験用ザク		
ザクI	ザクIIＦ型	ザクIIＪ型		
ザクIIＦ型	ザクI	高機動型ザクII	ザクII改	
ザクIIＪ型	ザクI	高機動型試作機	ディザート・ザク	ザクII改
ザクII改	ザク(監)Ｆ型	ザク(監)Ｊ型		
ザクIII	ザクIII改			
ザクIII改	ザクIII後期型			
ザクIII後期型	ギラ・ドーガ	ザク(企)改		
ザクキャノン				
ザクダイバー	ザクマリン	ザクマリナー		
ザクタンク	NO UNIT			
ザクフリッパー	ザク強行偵察型	ザクマインレイヤー		
ザクマインレイヤー	ザクフリッパー	高機動型ザク(監)		
ザクマリナー	ザクダイバー	水中実験機		
ザクマリン	ザクマリナー	ザク(監)Ｊ型		
ザクレロ	ビグロ			
ザク強行偵察型	ザクIIＦ型	ザクIIＪ型	ザクフリッパー	
ザニー	ザクI	ジム		
ザメル	NO UNIT			
ジェガン	ジェガン重装型	ジェガンＢタイプ		
ジェガンＡタイプ	NO UNIT			

MS／MA名	開発A	開発B	開発C	開発D
ジェガンBタイプ	ジェガン	ヘビーガン		
ジェガン重装型	ジェガン	スターク・ジェガン		
ジェムズガン	ヘビーガン	ジャベリン		
ジオング	キケロガ	パーフェクト・ジオング		
ジッコ	ガトル			
ジム	ジム・コマンド	デザートジム	ジムライトアーマー	ジムトレーナー
ジムII	ジム㈽	ネモ	パワードジム	
ジムIII	ジムII	ヌーベルジム㈽		
ジム・カスタム	ジム改	ジム・クゥエル		
ジム・カスタム高機動型	NO UNIT			
ジムキャノン	ジムキャノンII			
ジム・キャノンII	ジムガンキャノン			
ジム・クゥエル	ジム・カスタム			
ジム・コマンド	ジム改	ジム	寒冷地専用ジム	
ジムスナイパーII	ジムコマンド	ジムスナイパーカスタム		
ジムスナイパーカスタム	GMスナイパー	ジムスナイパーII		
ジムトレーナー	ジム			
ジムライトアーマー	ジム	RX-81ライトアーマー		
ジム改	ジム・コマンド	ジム・カスタム	パワードジム	
ジャベリン	ジェムズガン			
ジャムル・フィン	ゾディ・アック量産型			
ジュアッグ	アッガイ			
シュツルム・ディアス	リック・ディアス	リック・ディアスII		
スーパーガンダム	NO UNIT			
ズゴック	ゴッグ	ゾゴック	ズゴックE	
ズゴックE	ズゴック			
ズサ	ガ・ゾウム	ズサカスタム		
ズサカスタム	ズサ・ダイン			
ズサ・ダイン	ズサカスタム			
スターク・ジェガン	ジェガン重装型			
セイバーフィッシュ	トリアーエズFF4	TINコッド		
ゼク・アイン	ハイザック	ゼク・ツヴァイ		
ゼク・ツヴァイ	ゼク・アイン			
ゾゴック	ズゴック	ゾック		
ゾック	ゾゴック			
ゾリディア	ゾロアット			
ゾロ	ゾロ改	ゾロアット	トムリアット	
ゾロ改	ゾロ			
ダギ・イルス	エビル・S			
ディザート・ザク	ザクII J型			
ディジェ	リック・ディアス	ディジェSE－R		
ディジェSE－R	ディジェ			
ディッシュ連絡機	フライ・マンタ			
デザートゲルググ	ゲルググ			
デザートジム	陸戦型ジム	ジム		
デナン・ゲー	デナン・ゾン	ベルガ・ダラス		
デナン・ゾン	デナン・ゲー	エビル・S		
デプ・ロッグ	ドン・エスカルゴ	フライ・マンタ		
ドップ	ルッグン	戦闘ヘリコプター		
ドム	グフ飛行試験型	リック・ドム	トロピカルドム	
ドムットリア	トムリアット			
ドム・トローベン	トロピカルドム	ドワッジ		
トムリアット	ゾロ	ドムットリア		
ドライセン	NO UNIT			
ドラゴン・フライ	ディッシュ連絡機			
ドラッツェ	NO UNIT			
トリアーエズFF－4	セイバーフィッシュ			
トロピカルドム	ドム	ドム・トローベン		
ドン・エスカルゴ	フライ・マンタ	デプ・ロッグ		
ヌーベルジム㈽	ジム㈽			
ネモ	ネモ㈽	ネロ	ジム㈽	
ネモIII	ネモ			
ネロ	ネモ	ネロ・トレーナー		
ネロ・トレーナー	ネロ			
バーザム	ガンダムMk－II	ゼク・アイン		
ハーディガン	ヘビーガン	Gキャノン		
パーフェクトガンダム	ガンダム			
パーフェクト・ジオング	ジオング	NO UNIT		
バイアラン	NO UNIT			
ハイ・ゴッグ	ゴッグ	カプール		
ハイザック	アクトザク	ホビーハイザック	ハイザックカスタム	マラサイ
ハイザックカスタム	ハイザック			
バウ	NO UNIT			
バウンド・ドック	NO UNIT			
パプリク	NO UNIT			
パラス・アテネ	メッサーラ	ジ・O		
パワードジム	ジム改	ジム㈼		
ハンブラビ	NO UNIT			
ハンマ・ハンマ	量産型ハンマ・ハンマ			
ビグザム	量産型ビグザム			
ビグロ	ビグロマイヤー	ザクレロ		
ファンファン	NO UNIT			
フライ・マンタ	ドン・エスカルゴ	TINコッド		
ブラウ・ブロ	エルメス			
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	ブルーディスティニー2号機	ブルーディスティニー3号機	
ブルーディスティニー2号機	陸戦型ガンダム	ブルーディスティニー1号機		
ブルーディスティニー3号機	陸戦型ガンダム	ブルーディスティニー1号機		
ブルッケング	ゲドラフ			
ブローバー	NO UNIT			
プロトZガンダム	メタス	百式	Zガンダム	
プロトタイプZZガンダム	ZZガンダム			
プロトタイプガンダム	ガンダム	陸戦型ガンダム		
プロトタイプサイコガンダム	サイコガンダム	ガンダムMk-㈸		
プロトタイプリック・ディアス	リック・ディアス			
ヘビーガンダム	FAガンダム	ガンダム		
ベルガ・ギロス	ベルガ・ダラス	ベルガ・バルス	ビギナ・ギナ	
ベルガ・ダラス	デナン・ゲー	ベルガ・ギロス		
ボール	先行量産型ボール	ボール改修型		
ボール改修型	先行量産型ボール	ボール		
ホバートラック	61式戦車			
ホビーハイザック	ハイザック			
ポリノーク・サマーン	メッサーラ	ジ・O		
マゼラ・アタック	ギガン			
マラサイ	ハイザック			
メガライダー	NO UNIT			
メタス	メタス改	プロトZガンダム		
メタス改	メタス			
メッサーラ	パラス・アテネ	ポリノーク・サマーン		
リ・ガズィ	Zガンダム	リ・ガズィ・カスタム		
リゲルグ	NO UNIT			
リック・ディアス	シュツルム・ディアス	ディジェ	プロトタイプリックディアス	
リック・ディアスII	リック・ディアス			
リック・ドム	ドム	リック・ドムII		
リック・ドムII	ドム	ペズン・ドワッジ		
ルッグン	ドップ	戦闘ヘリコプター		
ワイバーン	コア・イージー			
宇宙用高機動試験型ザク	高機動型ザクII	サイコミュ試験用ザク		
寒冷地専用ジム	ジムコマンド			
高機動型ゲルググ	ゲルググ	ゲルググM		
高機動ザクII	ザクII F型	ゲルググ	ザクマインレイヤー	
高機動型試作機	ザク㈼J型	グフ		
水中実験機	ザクマリナー	ゴッグ		
先行量産型ボール	ボール			
戦斗バイク乙タイプ	ガリクソン			
戦斗バイク甲タイプ	ガリクソン			
戦闘ヘリコプター	ドップ	ルッグン		
百式	プロトZガンダム	ガンダムMk㈽	百式改	
百式改	百式	FA百式改	陸戦用百式改	量産型百式改
陸戦型ガンダム	陸戦型ジム	Es-8	ガンダム・ピクシー	ガンダム
陸戦型ジム	陸戦型ガンダム	GMスナイパー	デザートジム	
陸戦用百式改	百式改			
量産型νガンダム	νガンダム			
量産型ガンキャノン	ガンキャノン			
量産型ガンタンク	ガンタンク			
量産型キュベレイ	キュベレイMk㈼[プル専用]	キュベレイMk㈼[プルツー専用]		
量産型ビグザム	ビグザム			
量産型百式改	百式改			

TEXT：KOTARO
鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

THE KING OF FIGHTERS EPISODE 5
完全攻略特集‧第二回



AD	
製造商：SNK	基板：MVS
推出日期：經已推出(7月23日)	
容量：673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO	
製造商：SNK	發售日：9月23日
價格：38000日圓	
容量：673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO CD	
製造商：SNK	發售日：預定12月
價格：未定	
容量：CD-ROM	
FIG/ 1～2P	

(海外版：THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～)

主角隊 HEROES TEAM

K'（K DASH）



技指令表

技名	指令
通常投	
SPORT PILE	近敵時→or←＋C
KNEE STRIKE	近敵時→or←＋D
特殊技	
ONE INCH	→＋A
KNEE ASSAULT	→＋B
必殺技	
EIN TRIGGER	↓↘→＋A or C
SECOND SHOOT	EIN TRIGGER中→＋B
SECOND SHELL	EIN TRIGGER中→＋D
CROW BITE	→↓↘＋A or C
(追加攻擊)	重CROW BITE中→＋D
MINUTE SPIKE	↓↙←＋B or D(能於空中、BACK STEP使用)
BLACKOUT	↓↘→＋B or D
超必殺技	
CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←＋A or C
HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→＋A or C(能夠按着掣儲勁，儲勁至最後MAXIMUM時為防禦不能技)
STRIKER動作	
CROW BITE	由畫面版邊出現，而技攻擊則視乎對手狀態產生變化

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎．◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	◎	◎
垂直小跳躍	×	×	◎	◎
斜方小、中跳躍	×	×	◎	◎
斜方通常、大跳躍	×	×	◎	◎
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			
ONE INCH(→＋A)	△			
KNEE ASSAULT(→＋B)	△			

【各技解析】

通常技 & 特殊技

K'地上通常技重點，主要是落於出手快、CANCEL時間長的近距離站立重拳及攻擊範圍達至個多以上身位的下段系足拂蹲下重腳身上。然而，無獨有偶，K'空中通常技的重點，同樣也是攻擊對手背中能力極高的跳高重拳及攻擊範圍極廣的空中重腳身上，其中空中重腳更是K'跳躍的主要攻擊，如以中跳躍連續使用的話，絕對可以發揮防止對手起跳和進攻的作用。

◆出招速度迅速的近距離站立重拳，能於近距離站立輕拳之後目押使用

特殊技方面，寸勁「ONE INCH」是具有擊倒對手(DOWN)效果的特殊技，單體使用的話，不單止攻擊判定出現得慢，而且對手擋格以後亦都會出現很長的硬直和受反擊時間，所以最好也是CANCEL近距離站立重拳(1 HIT)之後DOUBLE CANCEL或空振CANCEL必殺技作為連續技或牽制之用。至於低跳膝蹴「KNEE ASSAULT」，則是蹲下不能防禦的中段技，由於擊中對手與否也會有受反擊的危險，加上CANCEL通常技以後使用也沒有連續HIT的效果，因此實用價值亦都相對下降。

必殺技



● EIN TRIGGER

外觀很像「龍炎舞」的必殺技，主要作為近距離位置於重攻擊以後連接使用，亦可以於中距離位置CANCEL或空振CANCEL蹲下重拳作為牽制用途，不過就要小心攻擊落空時所出現的空隙。

● SECOND SHOOT



「EIN TRIGGER」追加輸入指令以後所衍生而成的飛行道具，其中技各樣速度主要取決於使用「EIN TRIGGER」時的輕重，能夠有效地作為遠距離牽制之用，而且擊中於空中的對手時，對手仍會殘餘被攻擊的判定，能於畫面邊附近以「MINUTE SPIKE」和「HEAT DRIVE」作出追擊。

● SECOND SHELL



「EIN TRIGGER」另一招衍生技，不單止外觀與吹飛攻擊十分相似，就連對斜上至正上方判定範圍極廣的特性亦都相當接近，除了可以作為有限程度的對空技(「EIN TRIGGER」落空時對手以跳躍進攻是其中之一)之外，主要都是作為連續技『近距離站立重拳(1 HIT)＞CANCEL重EIN TRIGGER＞SECOND SHELL＞CROW BITE／MINUTE SPIKE／HEAT DRIVE』使用，可是就要當心對舞、拳崇、包，以及部份蹲下對手會出現技落空的情況。

● CROW BITE

對空必殺技，其中輕的「CROW BITE」包含強大攻擊判定和攻擊判定出現時間



早的兩種特性，所以往往只要預早一步使用，基本上是牢不可破，加上可以連接下段小技使用『蹲下輕腳×2＞CANCEL CROW BITE』，因此不論對空抑或對地也可謂信賴度十足，就算萬一出現失誤，只要是技先端部份接觸對手，相方也只會出現互動的情況，絕對可以放心使用。至於重的「CROW BITE」，由於技本身速度比較慢，因而最有效的用法就是作為連接重攻擊或「SECOND SHELL」之後使用。

● MINUTE SPIKE



高速突進技，判定強、能於地上或空中重攻擊之後使用(CANCEL空中通常技沒有連續HIT的效果)，由於在近距離位置對手擋格以後會出現受反擊的危險，因此選擇ROUND開始、BACK STEP或BACK JUMP中作出其不意的突襲才是最上佳的方法。

● BLACKOUT

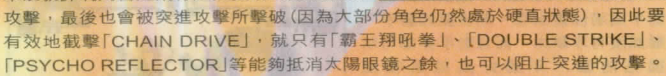


高速移動技，其中輕的移動距離比較短，相反重的移動距離則比較遠，不過要數「BLACKOUT」的最大弱點，就是技本身起動至完結也是充滿破綻，加上移動時只有下半身無敵，所以建議都是牽制對手以後使用較為安全。

超必殺技

● CHAIN DRIVE

揉合飛行道具和突進技兩種特性的超必殺技，由於技起動時會先投出太陽眼鏡(飛行道具)，然後才採取突進攻擊，所以一般來説就算利用普通飛行道具抵消太陽眼鏡的攻擊，最後也會被突進攻擊所擊破(因為大部份角色仍然處於硬直狀態)，因此要有效地截擊「CHAIN DRIVE」，就只有「霸王翔吼拳」、「DOUBLE STRIKE」、「PSYCHO REFLECTOR」等能夠抵消太陽眼鏡之餘，也可以阻止突進的攻擊。



● HEAT DRIVE



突進技，威力強大、攻擊判定出現時間早和對空判定強，能夠接上重攻擊、「ONE INCH」(DOUBLE CANCEL)，以及「SECOND SHELL」作為連續技之用，就算萬一出現失誤，被對手有擋格的機會，技亦會貫穿對手身體而過，造成不受反擊的情況(對手處於畫面版邊位置除外)，加上輸入指令以後，只要按着掣儲勁至最大時，更可成為防禦不能技(重及MAXIMUM「HEAT DRIVE」專用)，所以只要能夠適當地運用，單體使用基本上也沒有太大的問題。

STRIKER動作

● CROW BITE



以空中輕拳於畫面版邊出現後，視乎出現時對手的位置，發動SLIDING(地上)或「CROW BITE」(空中)作出攻擊，然而，擊中對手之後會出現浮起的情況，造成可以追打的機會，不過缺點就是攻擊範圍有限(約半個畫面)，所以使用時可要注意。

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	B
速度	B
操作難易度	B
總合	B

初學者以至高手同樣適用的萬能型角色K'，除了具有優秀的速度和跳躍力之外，值得信賴的對空技和簡單而容易且破壞力強大的連續技，也是K'能夠獨當一面的元素之一，加上大部份地上和空中通常技均可以CANCEL往必殺技，令到K'成為一個主要以空中攻擊開始連續技的人物，同時間也奠定K'對戰中勝負關鍵。

應用戰術方面，除了前述推薦的中跳空中重腳之外，中、小跳空中輕腳也是進攻和截擊對手對空技起動的最佳招式。至於中距離至遠距離方面，K'選擇進攻的方法原來也意外地多，其中中距離主要以BACK STEP或BACK JUMP中使用「MINUTE SPIKE」(技先端部份接觸對手，對手不容易反擊)作出其不意的突襲，然而，遠距離則大可以「自閉」地使用「SECOND SHOOT」或「SECOND SHELL」飛行道具及對空技兩種不同性質的攻擊牽制對手行動，假如對手突破防線，就以「BLACKOUT」混淆對手。

雖然K'各樣表現也十分全面，不過始終有其最大弱點，就是閃避移動無敵時間極短，連算是面對普通飛行道具，只要不是最遲一瞬作出迴避，也可能遭遇不測，所以面對判定強大的飛行道具，建議最好擋格了事，否則可能得不償失。

【連續技】



◇對手於畫面版邊上空時＞COUNTER MODE發動＞EIN TRIGGER＞SECOND SHELL＞空振EIN TRIGGER＞SECOND SHELL……

◇對手於畫面版邊上空時或STRIKER動作以後(eg.KING、ANDY、CLARK、RALF、香澄……)＞ARMOR MODE發動＞移動攻擊(空中HIT／閃避移動中輸入任何攻擊掣)＞移動攻擊……

MAXIMA

技指令表

技	指令
通常投	
DYNAMITE DROP	近敵時→or←＋C
CHALKING VICE	近敵時→or←＋D
特殊技	
MONGOLIAN☆	→＋A
M9型‧MAXIMA MISSILE(試作)☆	↘＋C
必殺技	
M-4型VAPOR CANNON☆	↓↙←＋A or C
SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→＋A
DOUBLE BOMBER	SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE中↓↘→＋A
BULLDOG PRESS	DOUBLE BOMBER中↓↘→＋A
SYSTEM 2：MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→＋C
SCULL CRUSH	SYSTEM 2：MAXIMA SCRAMBLE動作中↓↘→＋C
CENTRON PRESS	SCULL CRUSH中→＋B or D
M-11型 DANGEROUS ARCH	近敵時←↙↓↘→＋B or D
超必殺技	
BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←＋A or C
MAXIMA REVENGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B or D
STRIKER動作	
MAXIMA CALLOUS	尾追攻擊對手：擱起攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎・◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
MONGOLIAN(→+A)	△			
M9型・MAXIMA MISSILE(試作)(↘+C)	△			

【各技解析】

通常技 & 特殊技

MAXIMA通常技最大的特徵，就是很多持有打擊防禦的特性，其中主要包括近距離和遠距離的站立重拳、蹲下重拳，以及吹飛攻擊四種，不過論到地上通常技的牽制主力，始終也是可以防止中至近距離對手起跳進攻的站立輕拳。空中通常技方面，重點落於中、小跳輕拳和通常、大跳重拳，其中前者的空對空性能極高，所以是MAXIMA空中戰主力兵器，加上攻擊判定持續時間比較長，能夠作為空中開始連續技的首技使用，至於後者則主力攻擊對手背中之用。此外，MAXIMA的另一特徵，就是部份通常技於垂直、斜方、中(小)、大(通常)跳躍上攻擊模式亦會不同，因此初次使用的話就可要注意。

特殊技方面，「MONGOLIAN」是蹲下不能防禦的中段技，與大部份必殺技同樣持有打擊防禦的特性，由於技本身不能單體CANCEL必殺技(COUNTER MODE發動中超必殺技CANCEL專用)，而且攻擊判定出現得比較慢，加上CANCEL通常技以後也沒有連續HIT的效果，所以最好就是作為對手倒地起身之後預先佈下的攻擊之用，至於另一外招特殊技「M9型・MAXIMA MISSILE(試作)」，缺點同樣是攻擊判定出現時間比較慢，因此最大限度只能作為先讀性對空之用。

必殺技



●M-4型VAPOR CANNON

打擊技，雖然發動速度較慢，不過就勝在攻擊距離夠遠和有打擊防禦特性補足，所以是實用性和破壞力兼備的必殺技。至於「M-4型VAPOR CANNON」最大的弱點，就是對手擋格的距離越近，技終出現的硬直時間亦都越長，因此最好是計算中距離範圍之間，以技先端部份接觸對手(空振CANCEL吹飛攻擊)作為牽制之用，而且受反擊的機率也會大大降低。

●MAXIMA SCRAMBLE衍生

連續輸入型必殺技，由於攻擊判定出現時間早、威力大(註：輕比重攻擊力為大)，加上對手擋格以後只會出現互動的情況(「DOUBLE BOMBER」、「BULLDOG PRESS」除外)，又可以連接小技使用，所以是MAXIMA的主力型兵器，不過亦都要注意技落空時會出現頗大的空隙。此外，「SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE」第二段「DOUBLE BOMBER」原來是持有打擊防禦特性，實用與否就見仁見智，至於「SYSTEM 2：MAXIMA SCRAMBLE」第三段「CENTRON PRESS」雖然是中段技，但是對手可以於第二段「SCULL CRUSH」之後作出受身(DOWN迴避)，令到落空的機會也相對地高。



●M-11型DANGEROUS ARCH

指令投，特點是判定範圍狹小、要求對手與位置條件高，因此連接近距離重擊或牽制對手以後使用就最好不過。



超必殺技

●BUNKER BUSTER



打擊技，其中最值得留意的地方，就是重「BUNKER BUSTER」出現攻擊判定時間較早，而且移動距離亦都較遠，可以與輕「BUNKER BUSTER」作選擇性地使用。此外，「BUNKER BUSTER」的另一特徵，就是MAXIMUM版本發動時是會全地面出現下段攻擊判定(性質與大門五郎的「地雷震」有點相似)，而本體上昇時則帶有中段攻擊判定，所以與對手於密着狀態中使用，嚴格來說是不能擋格，加上技起動至完結也持有打擊防禦的特性，對手除了選擇迴避或投技之外，基本上別無他法，不過仍要注意下段攻擊或本體上昇時擊中對手後，對手能夠作出會受身(DOWN迴避)令其出現空隙，因此瞄準對手無防備的情況下使用就是最安全之法。

●MAXIMA REVENGER

指令投，特性和用法與「M-11型DANGEROUS ARCH」十分相似，能夠CANCEL近距離站立重拳(2 HITS)作為連續技使用。



STRIKER動作

●MAXIMA CALLOUS



打擊系STRIKER，主要尾追跳至對手面前位置出現，然後捉起對手，雖然沒有攻擊力，而且對手亦都可以擋格防禦，不過好處就是喚出STRIKER硬直時間短，能於近接戰中使用，加上擊中對手時，可以在一定時間內停止對手的行動，絕對是好使好用。其中捉起對手以後，對手只存在空中判定，所以要有效狙擊對手，就要審慎考慮使用何種攻擊，當中以跳躍攻擊及對空系必殺技的效果最佳。

【對人基本戰術】

由於MAXIMA身形比較高大，行動速度上明顯比不上其他角色，幸好還有威力強大的打擊必殺技及指令投補助，令到進攻方面依然能夠保持爽快的感覺。

應用戰術方面，MAXIMA於地中其實主要是以遠距離站立重拳的打擊防禦(GUARD POINT)特性和遠距離站立輕腳的運用，作為中距離有效的牽制後，以閃避移動或DASH突進利用「M-11型 DANGEROUS ARCH」攻擊，然而，吹飛攻擊CANCEL(COUNTER HIT時)或空振CANCEL「M-4型VAPOR CANNON」則可針對遠距離跳躍而至攻擊的對手，就算萬一出現失誤，對手擋格以後也不會出現受反擊的危險，不過就要注意使用頻度，以免被對手有機會先讀迴避反擊。

至於進攻方面，拙者建議使用空中重腳作為攻擊對手正面，相反由於通常及大跳重拳攻擊判定夠大，所以主要都是攻擊對手背中，就算對手真是能夠成功擋格，亦都可以使用「M-11型 DANGEROUS ARCH」或「MAXIMA REVENGER」進攻，相對擊中時則以小技(蹲下輕拳)開始連接「MAXIMA SCRAMBLE」大系，就算萬一出現失誤，只要趕及於首段後停止繼續輸入指令，就已經不會有受反擊的機會，絕對是萬無一失。

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	B
速度	C
操作難易度	C
總合	C

【連續技】

◇空中重拳＞近距離站立重拳(1 HIT)＞CANCEL M9型・MAXIMA MISSILE(試作)＞CANCEL MAXIMA REVENGER

◇COUNTER MODE發動＞空中重拳＞蹲下輕腳＞蹲下輕拳＞CANCEL SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE＞DOUBLE BOMBER＞SUPER CANCEL MAXIMA REVENGER＞





二階堂 紅丸（BENIMARU NIKAIDO）



【各技解析】

通常技 & 特殊技

近距離中，攻擊距離夠遠的遠距離站立輕腳依然是紅丸通常技的牽制重點，只要能夠適當地使用，就可以有效封殺小跳進攻或準備起跳的對手，然而遠距離站立重腳則可以迴避對手的足拂系攻擊，加上攻擊距離同樣夠遠，只要是技先端部份接觸對手，對手亦都不容易作出反擊。至於中距離方面，紅丸也有攻擊判定出現時間早、判定和距離俱大的遠距離站立重拳作為牽制對手行動。

特殊技方面，打擊技「JACK KNIFE KICK」攻擊判定時間依然出現得比較慢，就算CANCEL通常技也沒有連續HIT的效果，所以只能作為對手擋格時的連係性牽制之用，至於對地攻擊「FLYING DRILL」，雖然能夠CANCEL部份空中通常技，不過由於硬直時間比較長，所以是沒有連續HIT的效果，亦都不可以作為連續技的開始攻擊，唯一可能的情況就是擊中空中的對手後，先行着地作出追擊。

技指令表

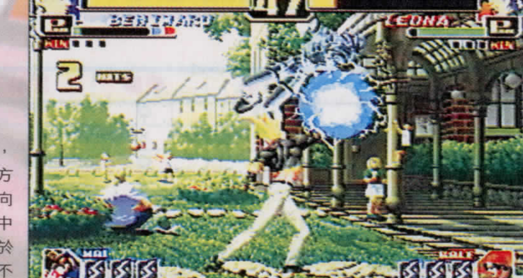
通常投	
CATCH AND SHOOT	近敵時→or←+C
FRONT SULPEX	近敵時→or←+D
SPINNING KNEE DROP	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳躍中↓+D
必殺技	
雷靭拳☆	↓↘→+A or C
空中雷靭拳	跳躍中↓↘→+A or C
真空片手駒☆	↓↙←+A or C
居合蹴	↓↘→+B or D
反動三段蹴☆	居合蹴中↓↑+B or D
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
幻影HURRICANE	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
ELECTRIGER	尾追攻擊對手：羽交綿

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
JACK KNIFE KICK (→+B)	○			
FLYING DRILL (跳躍中↓+D)	×*註1			

※註1…FLYING DRILL只能CANCEL垂直小、斜方小、斜方中跳躍輕腳，以及任何跳躍重拳

必殺技



●雷靭拳

與前作同樣，共分攻擊前方(輕)和斜上方向(重)兩種，其中輕的「雷靭拳」於對手擋格時亦不會出現任何空隙，所以最好就是作為連續技或對手擋格「JACK KNIFE KICK」後的連係性牽制技使用，至於重的「雷靭拳」則主要作為對空截擊之用，不過由於技本身出招較慢，而且沒有其他特殊能力輔助，因此只能作為有限程度的先讀性對空技。

●空中雷靭拳

性能方面與「雷靭拳」同樣不變，雖然今集已經不能CANCEL部份空中通常技，但是只要時間配合得好，絕對可以針對使用對空技迎擊的對手。

●真空片手駒



打擊技，其中輕的「真空片手駒」HIT數比重的較少，所以技空隙也相對地少，相反，重的「真空片手駒」空隙就比較大。此外，今集亦都改良前作中擊中對手時的轟飛效果，令到擊中對手以後只會出現原地硬直，相對提高技終的危險性，用途亦大大弱化。至於使用方法，主要都是CANCEL重攻擊後使用，不過由於對手擋格技以後會出現受反擊的機會，所以最好也是於連續確認中使用才算萬全之策。

●居合蹴



打擊技，基本特性與前作相同，雖然表面上攻擊力並不算高，但是增加氣絕值方面則絕對不可輕視，其中平均使用兩至三次以「居合蹴」為重心的連續技，部份角色也會出現暈眩的情況，加上能於小技開始連接使用，就算萬一真是出現失誤令對手有擋格的機會，最多只能相方同時互動，並不構成任何影響，所以絕對是紅丸的主力兵器。

●反動三段蹴

「居合蹴」衍生技，攻擊距離極近，只要「居合蹴」擊中對手以後超出一定距離，均會出現落空的情況，所以最好也是使用攻擊距離較遠，但收招硬直比較大的重「反動三段蹴」。

超必殺技

●雷光拳

與「雷韌拳」同樣，共分攻擊前方(輕)和斜上方向(重)兩種，雖然沒有無敵時間(可以利用倒地起身的無敵時間取代)，但是對空截擊依然有效，而且可以利用小技開始連接使用(MAXIMUM版本除外)，所以是連續技中的專用攻擊。



●幻影 HURRICANE

突進技，缺點是發動至開始移動攻擊(攻擊判定出現時間)速度略慢，加上沒有無敵時間，對手擋格以後亦都會出現很長的硬直和受反擊時間，因此單體使用是百害而無一利，最多只能夠於COUNTER MODE發動中SUPER CANCEL「雷韌拳」或「真空片手駒」作為連續技使用。

STRIKER 動作

●ELECTRIGER

打擊系STRIKER，主要尾追跳至對手面前位置出現，然後鎖往對手，同樣沒有攻擊力，對手亦都可以擋格防禦，然而擊中對手時，可以在一定時間內停止對手的行動，作出單發系或亂舞系必殺技的追擊。



【對人基本戰術】

應用戰法，基本共分牽制和進攻兩環，其中利用遠距離站立輕腳、遠距離站立重拳、足拂系攻擊、以及遠距離站立重腳作為中距離的牽制和防止對手起跳之用，至於輕「雷韌拳」亦都是中距離牽制性能很高的必殺技，不過就要注意技落空時給對手有機可乘。然而，牽制對手行動以後，就可以開始使用小、中跳重腳襲擊對手的背中，如果對手是以對空技迎擊，那麼，就選擇「FLYING DRILL」或「空中雷韌拳」作為對處方法。至於選擇進攻的方法，主要也是利用蹲下輕腳去確認能否擊中對手，假如不成功的話，就再跳高攻擊對手的背中；反之擊中對手的話，當然就以『居合蹴>反動三段蹴』一套連續技攻擊！就算對手好彩擋格到「居合蹴」，只要趕及停止輸入「反動三段蹴」的指令，就已經不會有受反擊的危險，到時又可以再跳高攻擊對手背中，直至攻破對手防線為止。

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	B
速度	C
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

◇背中重腳>蹲下輕腳×2>雷光拳

◇COUNTER MODE發動>空中重腳>站立重腳>雷韌拳>幻影HURRICANE





矢吹 真吾(SHINGO YABUKI)



技指令表

技	指令
通常投	
扒鐵	近敵時→or←+C
一剎背負投・不完全	近敵時→or←+D
特殊技	
外式・轟斧 只要堅定	→+B
必殺技	
百式・鬼燒 未完成	→↓↘+A or C
百拾四式・荒咬 未完成☆	↓↘→+A
百拾五式・毒咬 未完成☆	↓↘→+C
百壹式・朧車 未完成	←↓↙+B or D
真吾KICK	←↙↓↘→+B or D
真吾謹製 俺式・錵研☆	近敵時→↓↘+B or D
貳百拾貳式・琴月 未完成	→↘↓↙←+B or D
超必殺技	
外式・駈鳳麟	↓↘→↓↘→+A or C
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
請你打我吧！	至畫面版邊突進攻擊：羽交締

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	×	×	×
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	×			
外式・轟斧 只要堅定 (→+B)	×・○			

特殊技方面，「外式・轟斧　只要堅定」今集依然不是中段技，而且能夠CANCEL吹飛攻擊的特性同樣健在，不過由於技本身攻擊判定出現得快，加上連續小技(蹲下輕腳)使用，所以是集合迎擊中、小跳和牽制對手行動的作用。

【各技解析】

通常技 & 特殊技

各種通常技基本性能與前作相同(只是垂直通常跳躍重腳攻擊模式改變)，其中蹲下重拳依然是優秀的對空技，而遠距離站立輕腳是近距離牽制和防止對手起跳的有效攻擊，至於中小跳空中輕腳則是進攻和截擊對手對空技起動的最佳招式。

必殺技



●百式・鬼燒 未完成

對空技，雖然出招時並沒有無敵時間，但是輕「百式・鬼燒 未完成」勝在攻擊判定出現時間早，所以是值得信賴的對空技，至於重的「百式・鬼燒 未完成」，由於技本身速度比較慢，因此最有效的用法就是作為CANCEL重攻擊或「真吾謹製 俺式・鉈研」之後使用。

●百拾四式・荒咬 未完成



近距離打擊技，性能方面對比前作大幅下降，除了出招速度略遜之外，今集亦都不能以小技開始連接使用，加上技終硬直時間很長，所以一旦被對手擋格就很容易受反擊。

●百拾五式・毒咬 未完成

中距離突進技，特點是中者會倒地，不過由於技終硬直時間長，所以一旦被對手擋格就很容易受反擊，因此主要CANCEL重攻擊作為連續技之用。此外，前作「百拾五式・毒咬 未完成」不能防禦攻擊判定的肘部份已經削除，所以亦不再需要擔心會出現意外的情況。

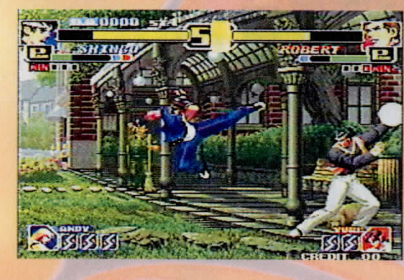


●百壹式・朧車 未完成

主攻站立對手的對空技，特點同樣是攻擊判定出現時間早，能夠連接小技使用，其中重的「百壹式・朧車 未完成」只有兩段攻擊，至於隨機出現的第三段攻擊則削除不能防禦的效果。

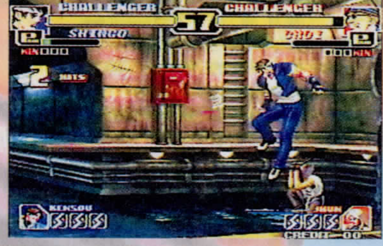


●真吾KICK



突進技，雖然感覺上與前作差不多，但是實際上就有很大的分別，其中輕和重的「真吾KICK」出招速度同樣是比較慢，但是重的「真吾KICK」除了移動距離遠之外，着地空隙亦都比輕的「真吾KICK」更細，就算對手擋格以後，也可以比對手更早一步行動（輕「真吾KICK」只能於對手蹲下擋格的情況之下不易受反擊），所以實用價值相當高。

●真吾謹製 俺式・鉈研



打擊投，其中擊中對手以後，能令對手出現浮空的效果，造成追打（首推重「百壹式・朧車 未完成」和「百式・鬼燒 未完成」）的機會。不過說到「真吾謹製 俺式・鉈研」的最大弱點，就是技的第三段攻擊對於身形比較細小和蹲下狀態的角色，會出現落空或令對手回復防禦的情況，因此使用時亦都要多加留意。



●貳百拾貳式・琴月 未完成

新習得的突進技，其中第二段攻擊是不能蹲下防禦的中段技，由於攻擊判定出現時間早，能以小技開始連接使用，不過缺點是攻擊以後會露出很大的空隙，尤其對手擋格的時候就更加容易受反擊，所以最好也是於連續確認中使用。

超必殺技

●外式・駈鳳麟



突進技，由於沒有無敵時間，出招速度比較慢，加上對手擋格時會出現很長的硬直時間和受反擊機會，所以單體使用時實用價值不高，最多只能CANCEL重攻擊，以及COUNTER MODE發動中SUPER CANCEL「百拾四式・荒咬 未完成」或「真吾謹製 俺式・鉈研」作為連續技使用，然後接上重「百壹式・朧車 未完成」追擊。此外，前作中MAXIMUM版本「外式・駈鳳麟」能夠CANCEL必殺技的特性亦都被削除，但是威力方面則依然保留。

●BURNING SHINGO



連續打擊技，缺點是出招速度慢，而且收招硬直時間長，對手擋格時會出現很大的空隙，因此主要專責CANCEL重攻擊，以及COUNTER MODE發動中SUPER CANCEL「百拾四式・荒咬 未完成」或「真吾謹製 俺式・鉈研」作為連續技使用。

STRIKER動作

●請你打我吧！

突進系STRIKER，從畫面版邊出現後以體當作為攻擊，然後捉住對手的下盤，雖然對手可以擋格和防禦，不過萬一擊中對手時，則可以在一定時間之內停止對手的行動，令其出現無防備的狀態，造成連續技狙擊的機會。

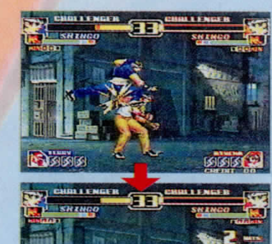


【對人基本戰術】

與前作同樣，中近距離戰仍是以「百拾四式・荒咬 未完成」先端部份或遠距離站立重腳牽制對手，然後取得起跳攻擊或使用「真吾KICK」進攻的機會，不過就要小心攻擊落空時所出現的空隙，萬一真是不幸出現破綻，就應該使用蹲下重拳或「百式・鬼燒 未完成」截擊對手。至於起跳攻擊之後，主力就是落於出招速度快的空中重拳及對斜下方向判定強的空中輕腳，其中特別是空中輕腳最能夠有效針對使用對空技迎擊的對手，然而，着地之後則要利用蹲下輕腳確認情況，或是利用「真吾謹製 俺式・鉈研」擊潰對手的防禦。假如蹲下輕腳真是不能擊中對手的話，就要再跳起進攻（可以利用空中重腳攻擊對手背中）或DASH近接使用「真吾謹製 俺式・鉈研」。

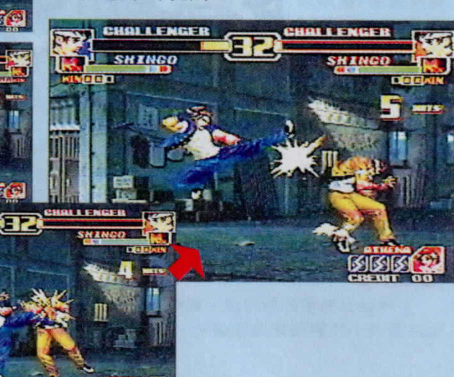
角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	C
總合	C

【連續技】



◇背中重腳＞蹲下輕腳×1～2＞外式・轟斧 只要堅定＞百壹式・朧車 未完成／貳百拾貳式・琴月 未完成

◇空中重拳＞蹲下重拳＞外式・駈鳳麟＞百壹式・朧車 未完成



EDIT 專用 CHARACTER

草薙 京—1（KYO KUSANAGI—1）



技指令表

技	指令
通常投	
扒鐵	近敵時→or←＋C
一剎背負投	近敵時→or←＋D
特殊技	
黑咬	→＋A
穗振	→＋B
砌穿	↘＋C
必殺技	
闇拂☆	↓↘→＋A or C
朧車	→↓↘＋B or D
七拾五式・改	↓↘→＋B・B or D・D
蒼鬼	↓↙←＋A or C
超必殺技	
大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋A or C
STRIKER動作	
七拾五式・改	由畫面版邊突進七拾五式・改

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	◎	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
黑咬（→＋A）	○			
穗振（→＋B）	△			
砌穿（↘＋C）	×			

【各技解析】

通常技 & 特殊技

通常技方面，由於站立輕拳和站立輕腳並無遠近特性之分，所以攻擊距離亦都是比較短，至於中距離牽制的責任就落於遠距離站立重腳身上，其中判定部份強，能夠迴避對手的足拂系攻擊，因此絕對可以放心使用。然而，空中戰方面，雖然失去空對地及空對空性能很高的「外式・奈落落」，弱化空戰方面的實力，但是幸好出招速度快的空中重拳、對斜下方向判定強的空中輕腳，以及攻擊範圍極廣的空中重腳依然健在，令到跳躍攻擊開始或連續技能力沒有被削弱。

特殊技方面，「黑咬」是外觀與「百拾四式・荒咬 未完成」十分相似的近距離打擊技，能夠CANCEL重攻擊則可以作為連續之用，亦可以單體使用或CANCEL「闇拂」、「七拾五式・改」作為牽制，如果不時空振CANCEL必殺技，更能夠增加奇襲的效果。至於另外一招「穗振」是攻擊模式與「百貳拾七式・八錆」接近的中段技，可惜缺點是出招速度，就算CANCEL重攻擊使用也沒有連續HIT的效果，所以最有效用法也是於空中攻擊着地後直接使用。然而，「砌穿」是以「外式・砌穿」改良而成的下段技，可以作為DOWN攻擊追打倒地中的對手，亦都可以於小技開始連接使用。

必殺技

●闇拂



飛行道具，弱化性能以後出招速度減慢（最多只能夠於近距離狀態下以重「闇拂」CANCEL重攻擊作為連續技），加上技空隙大、硬直時間非常之長，所以更加集中遠距離牽制之用。此外，「闇拂」亦都可以追打倒地中的對手，令到倒地中的對手再次出現被投擲的判定。

●朧車

主攻站立對手的對空技，雖然輕、重「朧車」無敵時間長短各有相異，但是同樣能夠以小技開始作為連續技，或是對空截擊之用。

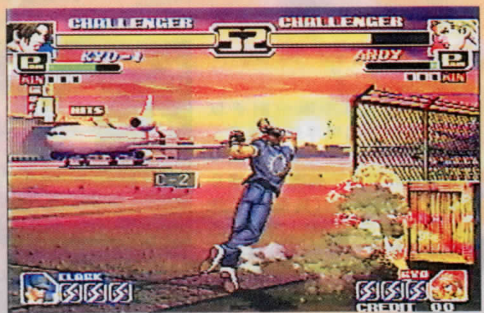
●七拾五式・改



與前作同樣，輕的「七拾五式・改」擊中對手以後，對手被攻擊判定主要出現於空中上方，所以只能以跳躍攻擊或「朧車」作為追打，相反重的「七拾五式・改」擊中對手以後，對手被攻擊判定主要出現在地面附近，因此只能接上DASH「蒼鬼」和「大蛇薙」（COUNTER MODE專用）。

●蒼鬼

新追加的突進技，感覺上是「貳百拾貳式・琴月 陽」加上「四百貳式・罰詠」所組成，但是不同的地方就可以連接小技使用，可惜缺點是移動距離有限，假如擊中對手以後超出一定的距離，或是只能夠打中對手一下，不能令到對手倒地，就會出現很大的空隙，當然，如果對手擋格時就更加不在話下。



超必殺技

●大蛇薙

對比前作，出招速度大幅下降，基本的連續技絕不適用，但是依然保留輕的「大蛇薙」下半身完全無敵和重的「大蛇薙」上半身完全無敵的特性，總算未至於一文不值，不過若想對手擋格以後也不能作出反擊，最好就選擇全身攻擊判定的MAXIMUM版本「大蛇薙」，在倒地起身之後使用。

STRIKER動作

●七拾五式・改



突進系STRIKER，從畫面版邊以「R.E.D.KicK」的姿態出現，然後再以「七拾五式・改」突進攻擊。其中「R.E.D.KicK」擊中對手之後，京會立即作出挑發，扣去對手一半的POWER GAUGE能源之後自動離去；相反，「七拾五式・改」擊中對手之後，對手會出現浮空的狀態，造成追打的機會，不過幅度方面就以第二段「七拾五式・改」為最高，但是要求距離亦都很遠，所以最有效的方法都是於遠距離中使用。

【對人基本戰術】

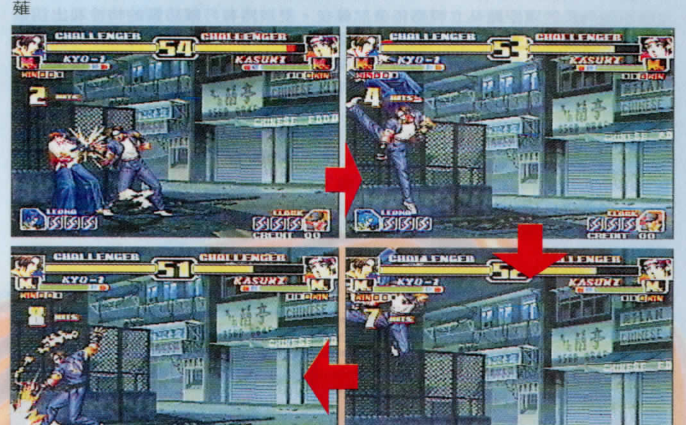
角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	C
速度	C
操作難易度	B
總合	C

活用「闇拂」依然是遠距離牽制的主軸，但是射出速度慢及射出後硬直時間長，是其中最大的弱點，而且與對手距離越近，也越危險，所以應該不時空振CANCEL蹲下重腳或吹飛攻擊使用，令到對手保持於中距離以外的位置，假如對手真是跳起迴避同時進攻，就要使用唯一的對空技「朧車」截擊，然後再以「闇拂」或「砌穿」追打。至於近接戰方面，以連係性的攻擊最為有效，其中『蹲下輕腳×2>蹲下重腳』及『近距離站立重拳>黑咬>闇拂/ 七拾五式・改』就是實用的攻擊，目的是令到對手不能一時三刻之內利用中、小跳進攻。

【連續技】

◇對手接近畫面版邊時，空中重拳>站立重拳>重 七拾五式・改>DASH重朧車>重 闇拂

◇COUNTER MODE發動>空中輕腳>站立重拳>重 七拾五式・改>大蛇薙



草薙 京－2（KYO KUSANAGI－2）



技指令表

技	指令
通常投	
扒鐵	近敵時→or←+C
一刹背負投	近敵時→or←+D
特殊技	
轟斧 陽	→+B
奈落落	跳躍中↓+C
必殺技	
鬼燒	→↓↘+A or C
R.E.D.KicK	←↓↙+B or D
琴月	→↘↓↙←+B or D
荒咬	↓↘→+A
九傷	荒咬動作中↓↘→+A or C
八錆☆	荒咬或九傷動作中→↘↓↙←+A or C
砌穿	荒咬往八錆動作中A or C
鵺摘☆	荒咬往八錆動作中B or D
七瀨	九傷動作中B or D
毒咬	↓↘→+C
罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+A or C
罰詠	罪詠動作中→+A or C
超必殺技	
無式	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
七拾五式・改	由畫面版邊突進七拾五式・改

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	×	◎	◎
遠距離站立	◎	×	◎	×
蹲下	◎	×	◎	○・×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
轟斧 陽(→+B)	○・△			
奈落落(跳躍中↓+C)	×			

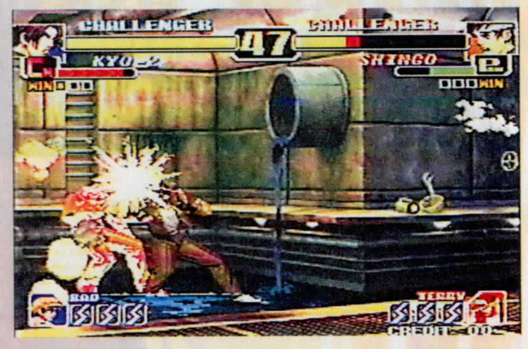
【各技解析】

通常技 & 特殊技

雖然與草薙京-1同樣，站立輕拳並無遠近特性之分，不過中距離牽制主力、攻擊距離夠長的遠距離站立輕腳則依然健在。至於持有打擊防禦的特性和出招速度快的近距離站立重拳，則成為反擊與連續技的重點，而且亦都可以作為預先截擊對手倒地起身後攻擊之用。然而，空中通常技方面，空中重腳的攻擊模式改良成為以前的垂直跳重腳(亦即是真吾的前跳重腳)，令到襲擊對手背中的能力也大大提高。

特殊技方面，「轟斧 陽」依然是蹲下不能防禦的中段技，單體使用時只得一段，不過CANCEL通常技以後則會變成兩次上段攻擊，而且亦都可以於密着狀態下以小技開始作為主力型的連續技『蹲下輕腳>蹲下輕拳>轟斧 陽>毒咬』之用。至於另外一招「奈落落」則是空對地及空對空性能也很高的攻擊，只要用得恰當，不論空戰截擊，或者襲擊對手背中亦都是絕無死門。

必殺技

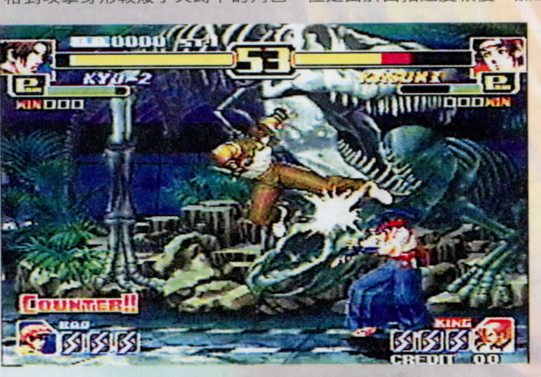


●鬼燒

對空技，其中與原版最不同的地方，就是沒有打擊防禦的特性，取而代之是一瞬完全無敵的狀態，加上輕重攻擊判定出現和無敵時間長短各有相異，因此用途上亦都不盡相同，其中輕的「鬼燒」主要用於地上戰，而重的「鬼燒」則能夠作為對空或密着中SUPER CANCEL至「無式」使用。

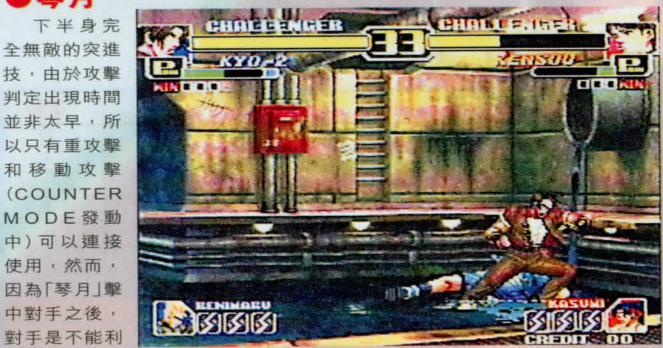
●R.E.D.KicK

奇襲式的打擊技，主要攻擊對手頭部，令其出現強制倒地的效果，其中輕的「R.E.D.KicK」除了攻擊到身形較高大的角色之外，基本上只要對手蹲下就已經會出現落空的情況、受到反擊的機會，至於重的「R.E.D.KicK」雖然要求條件降格到攻擊身形較矮小又蹲下的角色，但是由於出招速度較慢，加上對手擋格以後亦都會出現受反擊的危險，所以建議都是瞄準對手無防備的情況之下，或是空振CANCEL蹲下重腳、吹飛攻擊後以先端部份接觸對手使用，然後才趁對手起身時利用「奈落落」襲擊其背中。



●琴月

下半身完全無敵的突進技，由於攻擊判定出現時間並非太早，所以只有重攻擊和移動攻擊(COUNTER MODE發動中)可以連接使用，然而，因為「琴月」擊中對手之後，對手是不能利用受身作為DOWN迴避，無形中就增加了一個可以攻擊起身對手背中或突襲投技的二擇機會，不過亦要注意被對手擋格時會出現頗大的空隙，容易讓對手有機可乘。



●荒咬衍生



近距離打擊技，其中技發動途中持有打擊防禦的特性，能夠利用先端部份的攻擊牽制對手行動，而且也可以CANCEL近距離站立重拳使用，作為連續技『九傷>七瀨』或連係技『八錆/ DELAY九傷』使用。此外，今集亦都新增『九傷>八錆/ 鑄摘』的衍生流程，雖然「鑄摘」並沒有反擊的能力，但是卻可以強制瓦解對手擋格中的狀態(GUARD CRUSH)，令到連係和連續技『COUNTER MODE發動中>鑄摘>SUPER CANCEL無式』上增添了多一個選擇。

●毒咬衍生

中遠距離突進技，其中技發動途中同樣持有打擊防禦的特性，主要CANCEL重攻擊作為連續技使用。

超必殺技

●無式

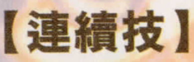
打擊技，出招速度和攻擊判定出現時間比起前作略遜，亦不能再以小技開始連接使用，令到實用價值也大為下降。

※STRIKER動作「七拾五式．改」詳見草薙京-1中介紹

【對人基本戰術】

基本戰法方面，不用多説依然都是活用「荒咬」起點衍生和站立輕腳作為中距離戰鬥的牽制重心和防止對手起跳之用，然後使用各種跳躍進攻。由於角色在空中攻擊着地後連接地上攻擊非常容易，換言之，即是速度方面還要比防守一方更加佔優，因此大可以放心於着地之後使用下段開始的連續技、DASH投技，或再垂直跳起以空中吹飛攻擊突襲對手，如果對手繼續蹲下擋格，則可以利用中、小跳「奈落落」及空中重拳作為攻擊對手背中。至於近接戰方面，主要落於有效而連係性的攻擊『蹲下輕腳>蹲下輕拳>轟斧 陽』及『近距離站立重拳>CANCEL荒咬/ R.E.D.KicK』身上，然而，與大部份角色同樣，草薙京-2亦都可以用一至兩下小技去確認對手的狀態，假如對手真是成功擋格的話，就再跳起使用「奈落落」襲擊對手背中，相反，則使用任何一套連續技反擊。

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	B
操作難易度	C
總合	B



【連續技】

◇空中重腳>蹲下輕腳×2>轟斧 陽>毒咬





公開！隱藏角色出現條件

利用ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM選擇三名或以上角色開始遊戲

↓

隊中必須出現及出戰的三名角色

"真"草薙京必須出現角色	八神庵必須出現角色
K'/ MAXIMA/ 二階堂紅丸/ 矢吹真吾/ WHIP/ 草薙京-1/ 草薙京-2	LEONA/ 麻宮ATHENA/ 包/ 李香緋/ 藤堂香澄/ KIM KAPHWAN/ JHUN HOON

↓

以ROULETTE TEAM於對人或CPU戰中獲勝之後，就會出現隱藏角色的使用方法

↓

下次開始時在選人畫面中輸入以下的指令

"真"草薙京出現指令	八神庵出現指令
將游標移往問號格(ROULETTE)之處，然後按着START掣輸入←→↑←↓→，成功的話選人畫面中的日輪標誌，就會變成可以選擇"真"草薙京的方格	將游標移往問號格(ROULETTE)之處，然後按着START掣輸入→←↑→↓←，成功的話選人畫面中的月輪標誌，就會變成可以選擇八神庵的方格

隱藏 CHARACTER

"真"草薙 京(KYO KUSANAGI)

技指令表

技名	指令
通常投	
釟鐵	近敵時→or←+C
一刹背負投	近敵時→or←+D
特殊技	
外式·轟斧 陽	→+B
外式·奈落落	跳躍中↓+C
八拾八式	↘+D
必殺技	
百式·鬼燒	→↓↘+A or C
R.E.D.(RAINBOW ENERGY DYNAMITE) KicK(七十七式·獨樂屠)	←↓↙+B or D
四百貳拾七式·轢鐵☆	→↘↓↙←+B or D
七拾五式 改	↓↘→+B·B or D·D
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
百貳拾八式·九傷	荒咬動作中↓↘→+A or C
百貳拾七式·八錆	荒咬往九傷動作中A or C
	荒咬動作中→↘↓↙←+A or C
百貳拾五式·七瀨	荒咬往九傷動作中B or D
	荒咬往八錆動作中B or D
外式·砌穿	荒咬往八錆動作中A or C
百拾五式·毒咬	↓↘→+C
四百壹式·罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+A or C
四百貳式·罰詠	罪詠動作中→+A or C
九百拾式·鵺摘	↓↙←+A or C
外式·龍射	鵺摘中上段當身
外式·虎伏	鵺摘中下段當身
超必殺技	
裏百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C(能夠按着掣儲勁)
百八拾貳式	↓↘→↓↘→+A or C(能夠按着掣儲勁，儲勁至最後MAXIMUM時為防禦不能技)
STRIKER動作	
裏百八式·大蛇薙	由畫面版邊出現，以大蛇薙攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×	×
斜方小、中跳躍	×	×	×	×
斜方通常、大跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
外式·轟斧 陽(→+B)	×(×·△)			
外式·奈落落(跳躍中↓+C)	×			
八拾八式(↘+D)	×			

【各技解析】

通常技 & 特殊技

通常技主要都是以攻擊距離遠、出招及收招速度快的遠距離站立輕腳，以及判定部份強，能夠迴避對手的足拂系攻擊的遠距離站立重腳作為中距離的牽制，至於近距離站立重拳由於攻擊判定時間出現得早，因此則負責反擊及連續技之用。

特殊技方面，「外式·轟斧 陽」是出招速度較慢的中段技，特點是攻擊判定大，單體使用的時候只得一段，不過CANCEL通常技以後則會變成兩下上段攻擊，可惜是沒有連續HIT的效果，所以單體或DELAY CANCEL通常技的實用價值最高。至於另一招特殊技「外式·奈落落」是空對地及空對空性能極高的攻擊，然而「八拾八式」則是兩次下段的足拂攻擊，其中出招速度快，能夠與小技連續組合使用。

必殺技

●百式·鬼燒

持有打擊防禦特性的對空技，特點是威力大、出招速度快，所以對空性能極高，唯一的弱點就是輕的「百式·鬼燒」不能兼顧背中的部份，令其主要集中地上戰使用，至於重的「鬼燒」則可以作為對空技使用。

●R.E.D.(RAINBOW ENERGY DYNAMITE) KicK(七十七式·獨樂屠)

增加氣絕值能力高的突進技，由於輕的「R.E.D.KicK」對手擋格以後會出現受反擊的機會，因此最好就是空振CANCEL蹲下重腳或吹飛攻擊之後以先端部份接觸對手作為奇襲或連系性的攻擊使用，至於重的「R.E.D.KicK」只要對手不蹲下擋格，基本上問題應該不大。

●四百貳拾七式·轢鐵



新進加的二段突進技，其中輕的「四百貳拾七式·轢鐵」出招速度和收招速度俱快，能夠以小技開始連續使用，可惜是移動距離比較短，相反，重的「四百貳拾七式·轢鐵」雖然威力強大，移動距離比較遠，不過缺點是出招速度和收招速度較慢，加上CANCEL重攻擊也沒有連續HIT的效果，所以實用價值不高。

●七拾五式 改

與前作同樣，輕的「七拾五式·改」擊中對手以後，對手被攻擊判定主要出現於空中上方，所以只能以跳躍攻擊或「R.E.D.KicK」作為追打，相反重的「七拾五式·改」擊中對手以後，對手被攻擊判定主要出現在地面附近，因此只能接上DASH「四百貳拾七式·轢鐵」、「百拾四式·荒咬」衍生、以及「百八拾貳式」。

●百拾四式·荒咬衍生

牽制型突進技，其中技發動途中持有打擊防禦的特性，主要是以先端部份接觸對手，相反距離越近，受反擊的機會亦都越高，可以CANCEL近距離站立重拳作為連續技『九傷>七瀨』或連係技『八錆/ DELAY九傷』(截擊趁技終空隙中反擊的對手)使用。

●百拾五式·毒咬衍生

中遠距離突進技，其中技發動途中同樣持有打擊防禦的特性，主要CANCEL重攻擊作為連續技組合或遠距離牽制之用，不過就要注意在遠距離的情況底下只要超出一定範圍，「四百貳式·罰詠」會很容易出現落空的情況。

●九百拾式·鵺摘

當身技，基本性能不變，主要針對倒地後起身的對手使用SLIDING或足拂攻擊，在地上戰中，與輕「百式·鬼燒」併用的話，會有意想不到的效果。

超必殺技

●裏百八式·大蛇薙

出招速度大幅下降，基本的連續技絕不適用，而且對手擋格以後亦都不會出現很大的空隙，但是按掣儲勁半身完全無敵的特性則依然保留。

●百八拾貳式





外觀與「四百貳拾七式·轢鐵」十分相似的突進技，威力極大，主要作為CANCEL重攻擊或任何形式的連續技之用，不過就要小心對手擋格以後有受反擊的機會。此外，輸入指令以後，只要按着掣儲勁至MAXIMUM時，「百八拾貳式」亦都能夠成為防禦不能技。

STRIKER動作

●裏百八式·大蛇





打擊系STRIKER，從畫面版邊出現，然後以MAXIMUM版本大蛇薙作出攻擊，雖然出招速度略慢，但是勝在威力高，攻擊判定大，對手想制止STRIKER完成發動亦都不是一件容易的事，加上擊中對手以後仍能作出追打，所以是中遠距離奪取進攻主導權的實用招式。

【對人基本戰術】

詳見草薙京-2中介紹。

角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	C
速度	B
操作難易度	C
總合	B

【連續技】



◇背中輕腳>蹲下輕腳>近距離站立重拳>百拾五式·毒咬>四百壹式·罪詠>四百貳式·罰詠

◇對手於畫面版邊時，空中重腳>近距離站立重拳>七拾五式 改>百拾四式·荒咬>百貳拾八式·九傷>百貳拾五式·七瀨>近距離站立重拳

※☆…對應SUPER CANCEL技、◎…特殊技或必殺技CANCEL、○…必殺技CANCEL專用、△…CANCEL通常技以後才能CANCEL必殺技、×…不能CANCEL

TEXT：MARKS



《SOUL CALIBUR》亦終於到了完結階段，而今期不單會有各個隱藏角色的長詳招數分析之外，亦會告訴大家在MISSION BATTLE中的各STAGE完成條件、和出現條件等，還有ART GALLERY內有什麼隱藏要素和隱藏要素的講解，不過STAGE的講解將會由下圖左面的歐洲開始。

DC
製造商：NAMCO
發售日：發售中　價格：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：12 BLOCK
FIG 2P MEM 對應ARCADE STICK 對應PURU PURU(震動)PACK 對應VGA BOX 通訊對戰

改變顏色

沒有其他掣	白
X	桃
Y	淺紫
B	黑
X+Y	青
X+B	淺綠
Y+B	深桃
X+Y+B	淺黃

3rd Character

當玩者MISSION BATTLE中取得「3rd Model追加」後，在其他模式也使用3rd Model，而只需要在選擇角色，移至該角色再按Y+A或Y+X。遊戲中擁有3rd Model的角色有SOPHITIA、VOLDO、MAXI、XIANGHUA、SIEGFRIED五個角色。



Scort Color Change



遊戲中一部女角色的Scort顏色原來可以改變，而只要在選擇時按不同組合的掣便可改變，不過能夠改變顏色的女角就只有SOPHITIA 1st、SOPHITIA 2nd、XIANGHUA 2nd、SEUNG MINA 1st和SEUNG MINA 2nd。

Weapon Select



「Weapon Select」需要玩者在ART GALLERY NO.224的圖片便會出現，在選擇角色時按L掣進行選擇武器，而武器則有1P、2P和特別武器三款選擇。

Opening Direction



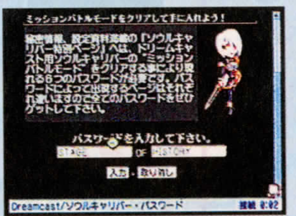
在這個Opening Direction裏，玩者可以親自EDIT OPENING的角色和出場次序，分分鐘玩者可能製造出一個非常有趣或嘔心的OPENING，不過初段的主角出現就會固定了。

Extra Survival

雖然這個和Survival同樣以一條體力來不斷挑戰不同的對手，但當中會以一擊之間的決戰分勝負，將可考驗玩者的一擊攻擊準確性。

Internet Password

在ART GALLERY中，將會藏有六個作網上使用的PASSWORD，而玩者可以到http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/這個網頁輸入，這樣網頁就會提供有關《Soul Calibur》的不同資訊。另外網頁在9月1日可以進行下載，而究竟有甚麼下載就不得而知。



Exhibition Theater

這個模式就是用來觀賞每個角色的武術表演，而當中的每個角色的演武都是由中國武術冠軍利用MOTION CAPTURE所製作的，但不過看演武之前，就需要取得該角色的演武才可。

Character Profile

如果想清楚角色的詳細背景，可以購買MISSION BATTLE的NO.15來開啟Character Profile，當中會有角色背景、STAGE背景、ENDING畫面等等。



STAGE OF HISTORY

遊戲中的MISSION BATTLE攻略全都可在這裏找到。

POWER OF DARKNESS

這裏就是收錄開發者所繪製的人物畫，而每幅都各具風格。

AGE OF APOCALYPSE

當中會有人物故事、地方、世界的另一面等等的講解。

Metal Model

Metal Model是開啟NO.265的繪圖出現的隱藏要素。在選擇角色時，只要按緊R掣來選擇，角色便會變成像《V.F.3》中的DURAL那樣的金屬人，而不同的Model亦能表現出來。

EYE OF EVIL

其中會有一些有關角色的各種問題。

SOUL OF HERO

現在製作中，在9月1日才會開啟

TERROR OF NIGHTMARE

現在製作中，在9月1日才會開啟

Mission Battle Mode

歐洲



エイドリアン号と海岸砦

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	3	60	身體不斷向外流來擊倒所有對手	100
PART 2：	3	180	身體向後流和對手威力增加之下擊倒對手	200

ヴァレンタイン邸

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	3	82	在對方攻擊速度突變下擊倒所有對手	110
PART 2：	3	178	雙方的武器都不見之下擊倒所有對手	210

秘倉マネーピット

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	37	在有咬腳老鼠的情況下擊倒所有對手	70
PART 2：	4	134	只見武器而不見其人的擊倒所有對手	200

オストラインスブルク攻城戰跡

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	81	不能使用擋格下擊倒所有對手	100
PART 2：	3	215	任何技擊中即變成Counter之下擊倒所有對手	210

ヴェネツィアの水路

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	3	65	雙方組TEAM來擊倒所有對手	100
PART 2：	3	182	雙方組TEAM來擊倒所有對手	200

古代鬥技場跡

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	3	19	選擇BATTLE終了或擊倒所有對手	-
PART 2：	4	148	選擇BATTLE終了或擊倒所有對手	-

エウリュディケ神殿

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	26	強風令身體移動的情況下擊倒所有對手	60
PART 2：	4	116	需要RINGOUT來打倒對手	180

亞洲

トルコの地下迷宮

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	10	利用Soul Charge增加速度擊倒所有對手	50
PART 2：	3	106	利用Soul Charge回復體力擊倒所有對手	150

パルギア大神殿

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	27	STAGE邊會產生吹飛效果下擊倒所有對手	60
PART 2：	3	117	身體向後流和STAGE邊有吹飛效果擊倒所有對手	170

クンペトクー神殿

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	31	中了扣減體力的毒來擊倒所有對手	60
PART 2：	3	122	在狹窄的小路上擊倒一定的敵人	130

シルクロードの遺跡

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	3	在泥沙中(SPEED DOWN)將對手打倒	60
PART 2：	2	101	在含有毒蟲在泥沙上擊倒對手	140

劍聖の石窟

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	-	完成多個基本操作訓練	40
PART 2：	4	199	限定時間內擊倒對手	240

インドの港街

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	5	將所有擊倒	50
PART 2：	2	93	限定時間內擊倒對手	140



亞洲（東）

神宗帝の庭園

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	34	最快擊中對手16 HIT	70
PART 2：	3	143	以擋格不能技和投技擊倒對手	180

備中高松城

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	3	40	在最快DOWN便會輸的情況下擊倒所有對手	90
PART 2：	4	132	沒有體力的自己以時間來回復的擊倒乘有對手	200

方広寺

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	56	在雙方斬擊威力增大下擊倒所有對手	90
PART 2：	4	169	敵人體力與時間共同回復下擊倒對手	210

靈峰富士

	難度	出現條件	完成條件	基本POINT
PART 1：	2	84	在被擊中後出現中毒和速度提升的情況下擊倒對手	100
PART 2：	4	188	體力與時間共同扣減之下擊倒所有對手	230



隱藏要素

在當每次完成一個MISSION時，玩者都可以得到特定的點數，去ART GALLERY購買不同的圖片，其中的某些圖片更會隱藏着特定遊戲要素，而以下的隱藏要素表就會詳盡地列出哪張圖內藏甚麼。

物語の始まり~プロローグ

圖數	隱藏要素	點數
2	追加新CATEGORY	30
3	追加MISSION(シルクロードの遺跡)	30
5	追加MISSION(インドの港街)	30
6	追加新CATEGORY	30
10	追加MISSION(トルコの地方迷宮)	30

導かれし魂~バストアップ CG

圖數	隱藏要素	點數
14	追加新CATEGORY	50
15	增加CHARACTER PROFILES MODE	20
18	追加新CATEGORY	50
19	追加MISSION(古代鬥技場跡)	50
21	追加STAGE(シルクロードの遺跡)	50
26	追加MISSION(エウリュディケ神殿)	50
27	追加MISSION(バルギア大神殿)	50
31	追加MISSION(クンペトクー神殿)	50
32	追加STAGE(備中高松城~冬)	50

導かれし魂2~バストアップCG

圖數	隱藏要素	點數
34	追加MISSION(神宗帝の庭園)	50
36	追加STAGE(エイドリアン号と海岸砦)	50
37	追加MISSION(秘倉マネービット)	50
39	追加XIANGHUA 3rd Model	50
40	追加MISSION(備中高松城)	50
44	網上密碼:STAGE OF HISTORY	50
45	追加新CATEGORY	50

象徵~スペジャルCG

圖數	隱藏要素	點數
54	增加EXHIBITION THEATER MODE	50
55	追加新CATEGORY	50
56	追加MISSION(方広寺)	50
58	追加SOPHITIA 3rd Model	20
60	追加MISSION(エイドリアン号と海岸砦)	50
65	追加MISSION(ヴェネツィアの水路)	50
68	追加STAGE(劍聖の可窟~夕暮れ)	50

選ばれし英雄達~キャラクターCG

圖數	隱藏要素	點數
70	追加MAXI 3rd Model	30
71	網上密碼2:POWER OF DARKNESS	30
79	追加STAGE(トルコの地下迷宮)	80
81	追加MISSION(オストラインスブルク攻城戰跡)	80
82	追加MISSION(ヴァレンタイン邸)	80
83	追加STAGE(トルコの地下迷宮)	80
84	追加MISSION(靈峰富士~地下水脈~)	80
90	追加新CATEGORY	80

魂の肖像~キャラクターイラスト

圖數	隱藏要素	點數
93	追加MISSION(インドの港街)	80
94	追加VOLDO 3rd Model	30
101	新追加MISSION(シルクロードの遺跡)	80
103	追加新CATEGORY	80
104	追加STAGE(クンペトクー神殿)	80
106	新追加MISSION(トルコの地下迷宮)	80

劍に魅せられし者~モノクロイラスト

圖數	隱藏要素	點數
110	網上密碼3:AGE OF APOCALYPSE	30
116	新追加MISSION(エウリュディク神殿)	80
117	新追加MISSION(バルギア大神殿)	80
122	新追加MISSION(クンペトクー神殿)	80
123	追加STAGE(シルクロードの遺跡~夜)	80
126	追加新CATEGORY	80

魂の誕生~キャラクターラフ

圖數	隱藏要素	點數
130	追加STAGE(カオス~心象世界)	120
132	新追加MISSION(備中高松城)	120
134	新追加MISSION(秘倉マネービット)	120
137	追加TAKI演武	120
143	新追加MISSION(神宗帝の庭園)	120
148	新追加MISSION(古代鬥技場跡)	120
149	追加新CATEGORY	120
154	網上密碼4:EYE OF EVIL	50
155	追加NIGHTMARE演武	50

戰士の橫顏

圖數	隱藏要素	點數
159	追加新CATEGORY	120
167	增加EXTRA SURVIVAL MODE	120
169	新追加MISSION(方広寺)	120
177	追加ASTAROTH演武	50
178	新追加MISSION(ヴァレンタイン邸)	120
179	增加OPENING DIRECTION	50
180	新追加MISSION(エイドリアン号と海岸砦)	120
182	新追加MISSION(ヴェネツィア水路)	120
183	追加HWANG演武	

戰士の橫顏2

圖數	隱藏要素	點數
188	新追加MISSION(靈峰富士)	200
189	追加吉光演武	80
198	追加VOLDO 演武	200
199	新追加MISSION(劍聖の石窟)	200
203	追加新CATEGORY	200
207	追加LIZARD MAN演武	80
214	網上密碼5:SOUL OF HERO	80
215	新追加MISSION(オストラインスブルク攻城戰跡)	200

旅の終わりに~エンディング

圖數	隱藏要素	點數
217	追加新CATEGORY	200
224	追加WEAPON SELECT	80
225	追加MAXI演武	80
229	追加ROCK演武	80
230	追加SEUNG MINA演武	80
233	追加CERVANTES演武	80
239	追加SIEGFRIED演武	80

旅の終わりに2~エンディング

圖數	隱藏要素	點數
247	網上密碼6:TERROR OF NIGHTMARE	80
251	追加EDGE MASTER演武	80
263	追加SOPHITIA演武	200
265	增加METAL MODEL	80

BY：ZAC

協力：地獄貴公子／XICO／ARES／綠毛小春維也納

註：「X」或「→」……長按／{X}X……短暫輸入第一個指令後立即輸入第二個指令／指令為角色面向右方時／X＝橫斬／Y＝直斬／Z＝腳踢／A＝擋格

對戰分析第二回！

註：因為EDGE MASTER及INFERNO與《鐵拳3》的「木人」相同，所以我都唔識點分析。如果你話得的話，我就想請教一下了……

女版KILIK？！SEUNG MINA（成美那）



特點

SEUNG MINA可以說是女版的KILIK，因為由武器至攻擊方式都與KLILK相似。正因如此，所以大家要與對手保持中至遠距離作戰會較好。幸好，以速度來說，SEUNG MINA是較KILIK為快的（畢竟是女兒家嘛）。至於「浮空技」並不是太多，只有揚擊（↘Y）及翔擊（站立途中Y）較為實用及可靠；不過受害者的浮空時間不長，所以並不是有太多空中連續技。

■揚擊的浮空高度

■翔擊的浮空高度

近距離戰

近距離戰，最有效都是用刈步尖擊（{Y}Z）、烈蹴尖（→{Z}Y）及揚腳尖（{Z}Y）這三招。除了出招快，就是這三招都是同樣有不同段的攻擊判定（例如同時攻上下段），而且對手中招後會被飛老遠，所以可作迫開對手之用；有時甚至可以將對手轟到RING OUT喱！


■刈步尖擊


■烈蹴尖

■揚腳尖

中至遠距離戰

中遠距離戰是最適合SEUNG MINA的。其中速迅烈燥尖（→X＋Y）、往達刃（→X＋Z）、地討擊（←·→Y）、滑尖擊（蹲下時↙Y）及螺旋陣（↙Y＋Z）等都是好使好用的中至遠距離招式。由阻止對手接近到轟開接近中的對手都十分有用。尤其是交替使用地討擊和滑尖擊會令對手無所適從（不同攻擊距離交替使出）。而速迅烈燥尖則是連出數棍，而且每下的距離都不同，對手是很難一一將之擋去的。這幾招的好處對手擋去後都難以接近，除非在你出招前已經橫移再走近，否則就真的難以接近。

■速迅烈燥尖的攻擊距離


■往達刃的攻擊距離

■地討擊的攻擊距離

■滑尖擊的攻擊距離

■螺旋陣的攻擊距離

其他好用的招式

除了上述的招式外，還有幾招有用的招式。旋陣粉碎儀（X＋Y）及旋陣破碎儀（←X＋Y）可作護身之用。而這兩招更有多種變化：旋陣粉碎儀→旋陣柳纏糸（X＋Y·Y）→旋陣斬鷲擊（X＋Y·X·Y）／旋陣粉碎儀→重旋陣（X＋Y·X＋Y）旋陣破碎儀→旋陣烈亢擊（←X＋Y·Y）→旋陣烈尖戟（←X＋Y·Y·Y），所以都是好招。孔式開寶儀（↘X＋Y）、速迅地燥尖（↓X＋Y）、孔式捧寶儀（↙X＋Y）均可以作阻止對手接近的下段攻擊或作DOWN攻擊使用，其中速迅地燥尖及孔式捧寶儀均是打擊投技。

■旋陣粉碎儀


■旋陣破碎儀


■孔式開寶儀（投技時）

■速迅地燥尖可作DOWN攻擊用


■孔式捧寶儀會將對手丟到身後，自己在版邊時使用會有意想不到的效果

實用連招

連舞揚風刃（X·X·Y）→旋陣粉碎儀（X＋Y）→斷落擊（Y）


■第一HIT

■第二HIT

■對手浮空

■立即輸入旋陣粉碎儀的指令

■小心錯手變重旋陣

■落地

■立即使出斷落擊

■完成！

都算強人
HWANG SUNG KYUNG（黃星京）





特點

HWANG SUNG KYUNG與XIANGHUA相似，不過速度較慢但攻擊力較高，所以某程度上較XIANGHUA好用。「浮空技」也算多，包括雙衝天（X+Y）、極割空（↘X+Y）、翔空刃（站立途中X+Y）、剛烈刃（↘Y）及煌烈刃（蹲下時↘Y），但因出招快，所以命中率都頗高。加上這些招式的浮空高度都高，所以只要命中一次便能以空中連續技來對對手造成大傷害。

■雙衝天的浮空高度

■翔空刃的浮空高度

■極割空的浮空高度

■剛烈刃的浮空高度

■煌烈刃的浮空高度



近距離戰

差不多任何招式都適合在近距離戰使出。加上HWANG的攻擊力不俗，對手就算與你在近身硬拼也不會有甚麼得著，而且分分鐘會賠本，退回中至遠距離哩！

中至遠距離戰

因手中刀比XIANGHUA長，所以HWANG打中至遠距離也沒有問題。大家可以多利用散界斬（↙X）、舞葉蹴（X＋Z）、尖擊（→Y）、貫霞尖（←→Y）、極展斬（↙Y）等招式作中距離突進攻擊。互相交替使用會使對手無所措從（不同的攻擊距離交替使用），大家一定要好好掌握啊！


■散界斬的攻擊距離


■舞葉蹴的攻擊距離


■貫霞尖的攻擊距離


■極展斬的攻擊距離


■尖擊的攻擊距離

其他好用的招式

其實HWANG好用的招式還有很多，所以我只會揀幾招最實用的出來講講。舞霄擊（{X}Z）是一招超好用的招式，除了是一招出招時可避過對手下段攻擊的中段攻擊外，更可變招為舞霄尖（{X}Z • Y，中及下段攻擊）及連舞霄（{X}Z • Z，中段攻擊）。連舞霄之後更可接剛烈刃令對手浮空，所以要多多使用啊！另外不得不提柳割擊（↙Y＋Z）。這一招在出招時會以橫移動先避過對手攻擊，然後出招。


■對手在中了連舞霄後會有比較長的「硬直時間」


■柳割擊出招時可避過對手的攻擊

實用連招

雙衝天（X＋Y）→刀擊（X）→尖擊（→Y）→潛拂蹴（G＋↗ • 著地時Z）


■開始

■第二HIT

■看準才好出刀擊

■斬得低一點的話對手會浮得高一點

■立即出尖擊

■受害者會飛得很遠

■不用潛拂蹴是追不到這下DOWN攻擊的

■完事！

ANOTHER NIGHTMARE！

SIEGFRIED



■SKY SPLITTER的浮空高度

■RISING KICK的浮空高度

特點

SIEGFRIED可以說與NIGHTMARE近乎完全一樣，所以若閣下沒有「咁上下料」或有用開NIGHTMARE，就真的別「膽粗粗」的用SIEGFRIED。事關這個人物雖然攻擊力強而且攻擊範圍遠，但由於速度慢及有幾種架式之故，所以若沒有足夠的練習，就真的別貿貿然的用他來送死啊！這個人物的「浮空技」不多，只有SKY SPLITTER（↘Y）和RISING KICK（站立途中Z）較好用。但這兩招浮空技都「差D浮唔過頭」，加上SIEGFRIED出招及收招都慢，所以都幾惡搞。最好的用法，就是保持在中遠距離，別讓對手埋身為妙。

近距離戰

近身戰對SIEGFRIED來說是十分不利的，故此大家可以使用HEAD BUTT（←Y）及DOUBLE HEAD BUTT（←Y • Y）來截擊及迫開對手，當然也可以使用RISING KICK啦！另外，如果對手接近便可以使用投技來對付之。我就建議大家使用UP TOSS（近敵蹲下途中X＋Z／Y＋Z），因此招擊中後可以將對手丟到老遠。還有一招幾好用的，就是AXEL HEAD BUTT（↘Z • Z • Y；中段→下段→中段攻擊）了。



■HEAD BUTT及DOUBLE HEAD BUTT出招快，截擊很有用



■中段去下段再去中段，睇你點擋？



■UP TOSS可將對手丟到很遠

中至遠距離戰

中至遠距離戰是SIEGFRIED的強項。FLYING EDGE（→→X＋Y）、DARK SOUL IMPACT（↘X＋Y）、BISUINGU STRIKE（←Y）、THRUST THROW（↙Y）、DROP KICK（→→Y＋Z）的攻擊範圍都非常遠，是十分常用及好用的招式。



■FLYING EDGE的攻擊距離



■DARK SOULIMPACT的攻擊距離



■DROP KICK的攻擊距離

■BISINGU STRIKE的攻擊距離

■THRUST THROW的攻擊距離

其他好用的招式

除了上述的招式外，其實SIEGFRIED都還有很多好用的招式。例如THRUST THROW，這招除了出招快及攻擊距離遠之外，若近距離擊中便會自動變為投技，久不久在近身戰中使用來解圍都不錯。另一樣「正」的，就是SIEGFRIED有多種DOWN攻擊，如STOMPING（↓↘→Z • Z • Z • Z • Z／對手倒地時↓Z • Z • Z • Z • Z）及ASUTORANPURU（對手倒地時↓「Z」）。除了攻擊力不俗之外，就是能令玩者領略到踐踏對手的快感。另外就有MEIRU SYUTOROMU（站立途中X • X），是一招等殊中段→下段的攻擊，可用以「陰」對手。另外就是BLAZE WIND～DEKISHITA • HOLD（X＋Y），用來護身相當不錯。而且此招更可轉化為BLAZE SYUTOROMU（X＋Y • X），是一下中段→中段→下段的攻擊；故用來「陰」對手相當不錯。至於各種「HOLD」（BASE HOLD／CHIEF HOLD／TEXT HOLD），由於如要講解就需要太多篇幅，所以唯有忍痛不講，對不起呀……



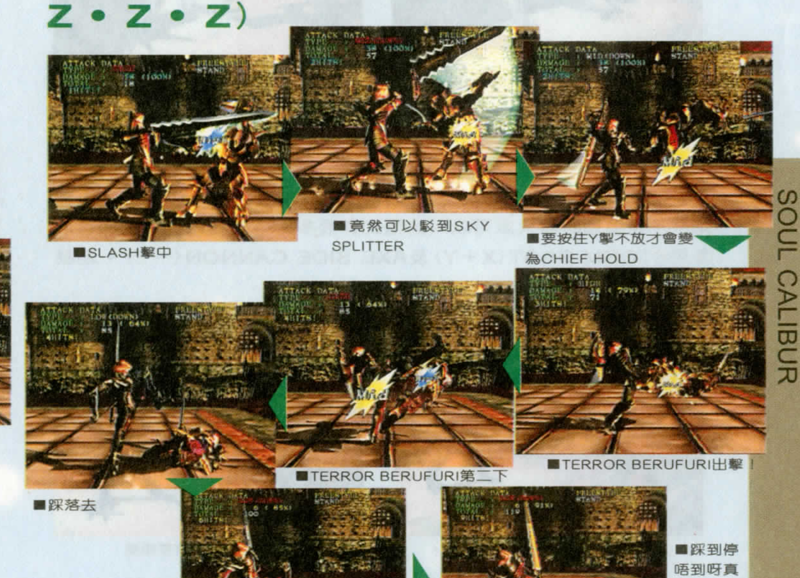
■中段去下段的攻擊

■BLAZE SYUTOROMU 的最後一下是下段啊

■STOMPING十分正

實用連招

SLASH（X）→SKY SPLITTER～CHIEF HOLD（↘「Y」）→TERROR BERUFURI（CHIEF HOLD中Z • Z）→STOMPING（對手倒地時↓Z • Z • Z • Z • Z）



■SLASH擊中

■竟然可以駁到SKY SPLITTER

■要按住Y掣不放才會變為CHIEF HOLD

■TERROR BERUFURI出擊

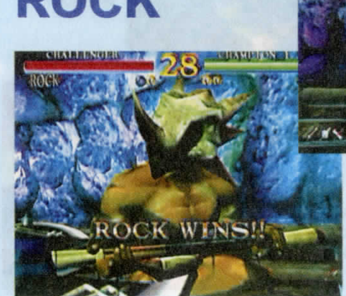
■TERROR BERUFURI第二下

■踩落去

■一直咁踩落去

■踩到停唔到呀真係！

這是牛 ROCK





特點

與NIGHTMARE、SIEGFRIED及ASTAROTH一樣都是速度慢且攻擊力高的人物。雖然招式與ASTAROTH相似，但ROCK就缺少了投技，所以近身戰對其十分不利。與ASTAROTH一樣，就是ROCK的某些招在出招時長按掣，是會有所變化的。除了和其他人物一樣會延長出招時間作「時間差攻擊」外，甚至會令到該招變成「不能防禦技」！想用得好的話便一定要練好這一環了。至於ROCK的「浮空技」勁少，「似樣」的就只得AXE VULCAN（↘Y），而且出招不快、對手浮空不夠高都是缺點。

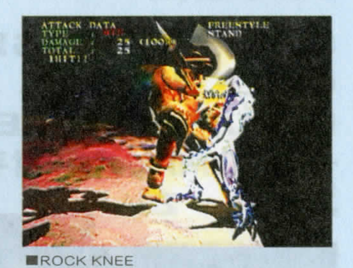

■AXE VULCAN的浮空高度

近距離戰

痛苦的是，比起ASTAROTH，就算大家同樣都是速度慢，ROCK近身卻鮮有些攻擊力強的投技用。近身時，大家可考慮用GRIP SHOT（→X）、TAIDARU WEAP（←Y＋Z）、BEAR FANG（→Y）、ROCK PRESS（→Y＋Z）或ROCK KNEE（→Z）這幾招，因為這幾招都可算是ROCK出得最快的招式了……


■GRIP SHOT


■TAIDARY WEAP


■BEAR FANG


■ROCK PRESS


■ROCK KNEE

中至遠距離戰

與對手保持在這個距離是最安全的。沒辦法，因為ROCK手中斧夠長。在這個距離大家可以用的招式有很多，不過我就建議大家可以選用STORM GUST（X＋Y）及AXE SIDE CANNON（→Y）。為甚為？用過你就知……


■STORM GUST的攻擊距離，超長！


■AXE SIDE CANNON的攻擊距離

其他好用的招式

中距離有一招SPIRAL AXE（↓↙←X），此招除了是三百六十度全方位攻擊外，更可以變招做ROTATE SPIRAL（↓↙←X・X・X），絕對可以迫到對手過不了來，而且中者更會飛開，可算是ROCK的招式中數一數二的好用招式了……

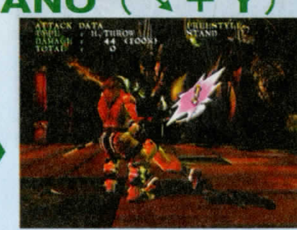

■SPIRAL AXE攻擊範圍遠而且出招算快


■ROTATE SPIRAL就會起勢係咁轉

實用連招

SLAM VULTEX（近敵時↓↙←Y＋A）→AXE VOLCANO（↘＋Y）


■捉住對手


■別出錯普通投技


■丟上半空


■要記得自己到幾時才可以郁


■一郁得就要入指令


■掌握得好便可以按住掣儲勁


■打多一HIT

■完事！

樣衰但又幾好用 LIZARD MAN





近距離戰

近距離戰有很多選擇。最常用都是TORUNU式・GATHERING REFRAIN(←X・X・X)，因為是一招上段攻擊→下段攻擊→中段攻擊的招式，對手想擋也難。就算對手曉擋，都可以在一起手時轉招為TORUNU式・GATHERING BLADE(←X・Y)這招是上段攻擊→中段攻擊的招式。只要將這兩招交替使用，對手一定會非常懊惱……。另有一招EDGE LOW KICK(X・Z)，其攻擊則是上段→下段，都是一招很好用的「陰招」。除此之外，各種「浮空技」在近身戰時的命中率都非常高，對手吊起後就當然用空中連續技來招呼佢啦！


■EDGE LOW KICK的判定是上段→下段


■TORUNU式・GATHERING REFRAIN的判定是上段→下段→中段

■TORUNU式・GATHERING BLADE的判定則為上段→中段

中至遠距離戰

這個距離對LIZARD MAN當然無問題啦！SPOT STRIKE(→Y)的攻擊距離遠，可以用作「開路」用。而KAMIRA複合式・AIR AIGI SPLAST(X+Y・Y)在出招時會先躍起轉身，很多時都可以避過對手的下段攻擊，然後反擊，是一個不錯的選擇。另外，由於LIZARD MAN的「浮空技」的攻擊範圍大而且出招快，所以很多時都可以用作中距離「開路」之用。


■SPOT STRIKE的攻擊距離


■KAMIRA複合式・AIR AIGI SPLAST出招時會先躍起轉身

其他好用的招式

還有很多。但我會介紹大家用TORUNU複合式・NETHER BLAST({Y}X・Y・Y・Y)。這一招除了可作DOWN攻擊外，就是在出招時SOPHITIA會先「揚一揚手」。這個「假動作」會令對手以為你準備出中段技，跟住就中招……而且之又可以轉招，都幾好玩的。還有的是MEZE式・LIGHTNING HEAD MASHER(←Y)，此招出招極快，是一招在近距離用以截擊十分好用的招式。


■假好玩的DOWN攻擊


■MEZE式・LIGHTNING HEAD MASHER出招極快

特點

LIZARD MAN的招式似SOPHITIA，不過速度稍慢但攻力強。在男性(雄性？)人物來說，LIZARD MAN的速度，無論移動，出招及收招都快，而且攻擊力都算強，招式花巧得來又實用，是一個很難纏的人。「浮空技」算多，而且每下的「浮空度」都令人滿意，其中最常用的都是TORUNU式・DUNE LISER(→→Y)、RISING GRID(↘Y)及WEAPON GEYSER(←←Y)。當對手浮空以後，就可以使出各種空中連續技了。無論遠近距離戰都無問題，是一個萬能型的人物。不過相信玩者要克服心理障礙才會用他／牠了(因為佢都幾樣衰)……

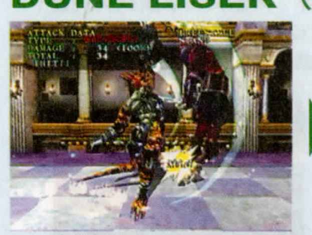

■TORUNU式・DUNE LISER的浮空高度


■RISING GRID的浮空高度


■WEAPON GEYSER的浮空高度

實用連招

TORUNU式・DUNE LISER(→→Y)→KAMIRA複合式・AIGISU TACKLE(X+Y)→REFRAIN EDGE(X・X)→TORUNU式・DUNE LISER(→→Y)


■昇對手上天


■看準才出KAMIRA複合式・AIGISU TACKLE

■擊中，受害者再被吊高

■不能太早出REFRAIN EDGE的第一HIT

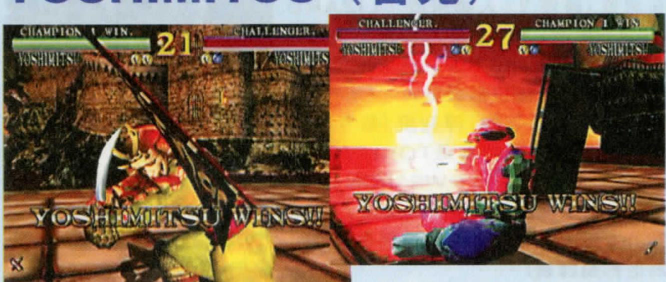
■對手跌得不夠低就出的話，第二HIT便會落空


■一中就要立即輸入指令


■剛好用TORUNU式・DUNE LISER斬中對手


■完成！

鐵拳人！YOSHIMITSU（吉光）



近距離戰

基本上不會太注重近身戰，因為對手根本很少機埋到身。遇著YOSHIMITSU這種出招快、攻擊距離遠而且攻擊範圍大得很，加上其攻擊力「拍得住」MITSURUGI，這樣的人物根本一點也不擔心對手會走到埋身。但若真有這個情況，可以使用散黃金（↘X），這招出得很快，用來截擊一流！


■散黃金。出招速度就有如閣下散財咁快

中至遠距離戰

太多太多選擇了。各種「浮空技」就一定會常用，只要對手一中招，便到玩空中連續技的時候了。另外，大家又可以試試火炎壽(→→X+Z)、靈哭劍•壹(→Y)、緋道劍(蹲下時↘Y)和彈刺(←Z)，這幾招出得快而且又打得遠。實在令人感動。


■火炎壽的攻擊距離


■靈哭劍•壹的攻擊距離


■緋道劍的攻擊距離


■彈刺的攻擊距離

其他好用的招式

基本上YOSHIMITSU都沒有甚麼不好用的招式了。不過最後我想向大家推介一下華輪(←Y+Z•Y•Y•Y•Y•Y•Y)這一招。因為這招在使出時會圍著對手作軸移動，很多時可以轉到對手的後方又或避過對手的攻擊，之後各位便可以為所欲為了……不過要注意的是，別轉得咁盡，否則好易會暈的……


■華輪會圍著對手作軸移動


■但轉到盡頭便會暈

特點

招式似MITSURUGI，但速度較快及攻擊較弱。不過因武器夠長而且夠快，所以能使對手難以埋身。其中更有很多「浮空技」，而且每招都很可靠。基本上在使用這個人物時，玩者是有很多機會玩空中連續技的。可靠的「浮空技」計有桔梗(→→Y)、柘榴(↘Y)及日向砲(↙Z)，這使得玩者十分快樂。加上不像MITSURUGI般有幾種「架式」，所以一點都不難理解，實在是十分可愛。不過有一個暗湧，就是YOSHIMITSU的招式有點大開大合，中人就好地地，唔中就實有手尾(註：押韻)……


■桔梗的浮空高度


■柘榴的浮空高度


■日向砲的浮空高度

實用連招

草薙砲（→→Y＋Z•X＋Y•Z）→刈（X）→冰雨（Y）→彈割（←Z•Y）


■草薙砲第一HIT


■第二HIT


■將對手打上高空


■轉身斬一刀


■再出冰雨


■彈割第一HIT命中


■第二HIT


■完事

始終都係「大佬輩」CERVANTES




特點

《SOUL EDGE》的「大佬輩」。因為手中所持的雙劍的攻擊距離遠而且攻擊範圍大，加上攻擊力強兼且速度也不算慢，所以CERVANTES是一個十分「惡」的人物。「浮空技」也算多，包括CROSS BONE DE BITER（←·←X+Y）、ICEBERG XECULER（↖／↑X+Y）、CANNON BALL LIFTER（↘Y）及DEVASUTEITA（站立途中Y），但因出招快及攻擊範圍大，所以命中率都頗高。加上這些招式的浮空高度都高，所以只要命中一次便能以空中連續技來對對手造成大傷害。


■CANNON BALL LIFTER的浮空高度


■CROSS BONE DE BITER的浮空高度 ■ICEBERG XECULER的浮空高度 ■DEVASUTEITA的浮空高度

近距離戰

其實CERVANTES不大適合打近距離戰，不過大家可以考慮用STORM FLAIR（Y•Y•←Y）、BLOOD STORM（Y•Y•↓X）或SHADOW FLAIR（←Y+Z）。第一招是先出兩下直斬再閃到對手上空攻擊；第二招則是中段→中段→下段的攻擊；第三招就是直接閃到對手上空斬下來的攻擊。這三招都可以説是CERVANTES的最佳近距離招式了。


■STORM FLAIR。在閃走時對手是很難打到你的

■中段→中段→下段攻擊


■突然閃走，令人無所措從

中至遠距離戰

因手中劍長，所以CERVANTES打中至遠距離是強項。大家可以多利用FLYING DUTCH MAN（蹲下時X+Y）、SAIL STEP（→Y）、SAIL NOCHIRASU（→Y•Y）、BAIRURANGUSU（→·→Y）、BOW BRINGER（←·←Y）、NIGHT LAD（↙Y+Z）及SINK OF GAREON（←·←Z）等招式作中距離突進攻擊。其中BAIRURANGUSU在近距離擊中時會變成投技的。互相交替使用會使對手無所措從（不同的攻擊距離及「攻擊段數」交替使用），大家一定要好好掌握啊！


■FLYING DUTCH MAN的攻擊距離 ■SAIL STEP的攻擊距離 ■SAIL NOCHIRASU的攻擊距離

■BAIRURANGUSU的攻擊距離

■BOW BRINGER的攻擊距離

■NIGHT LAD的攻擊距離


■SINK OF GAREON的攻擊距離

其他好用的招式

GAREON ERASER（X+Y）是一招好用的護身招式，更可變招為ERASER WAVE（X+Y•X，中段→中段→下段攻擊）及AMARUDAIREISA（X+Y•Y，中段攻擊）。所以説，CERVANTES是一個很強的人物哩！


■GAREON ERASER護身一流 ■ERASER WAVE的最後一下是下段攻擊 ■就算對手識擋，都可以變招為AMARUDAIREISA

實用連招

SOUL WIPE（X）→CANNON BALL LIFTER（↘Y）→BLADE STORM（Y）→STORM GENERATOR（Y↓）


■SOUL WIPE ■之後竟可駁CANNON BALL LIFTER！ ■用BLADE STORM再打高對手少許


■捉到就會變這個畫面 ■如果出得慢對手只會飛開，那就捉不到他了 ■要立即使出STROM GENERATOR

■將其丟到後面去

■完事！

ECHO NIGHT #2 ～沉睡支配者



PS 製造商：FROM SOFTWARE
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
AVG／MEM／ANALOG

1949年，美國東北位置，一位名叫Cristina Collins的女性無緣無故的失蹤，於是警察開始展開搜索。3個月後，她的男友Richard Osmond，發覺近來沒連絡，而且警察的調查亦沒有進展，於是他便到最後目擊Cristina的圖書館特別室，並決意要尋回她。

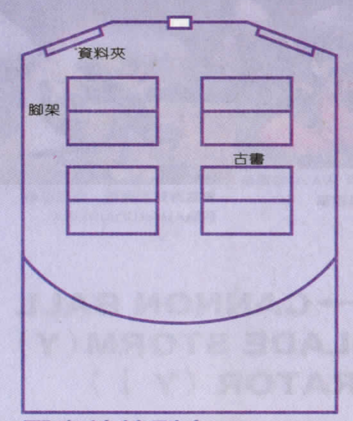
Richard駕車來到圖書館前，經職員帶他到特別室，於是便展開調查工作，在其中一書架上看到資料夾，可是太高拿不到，於是便在附近『拿起腳架』並放在書架事，『取得資料夾』後，從記錄得知Cristina曾於7月28日在『C-1歷史書架』看過一本名為《北美先史文明研究》的書，於是便到該書架前；此時在該書架前看到《北美先史文明研究》就掉在地上，一看之下發覺書中所記載的一位女性的樣貌竟於Cristina一樣。其後Richard便駕車回去，途中想著有關剛才看到的事，根據書中刊載，該女性名叫Jessica Clancy，是位名門望族的人；而Cristina由於以孤兒身份養大的，所以記不起自己的出生，若沒錯的話Cristina該會是到Crunchy家。就在想得入神時，突然前面出現一棵倒下的大樹，剎不到之餘便撞下去，之後Richard便昏迷了！







遊戲地圖（第一回）

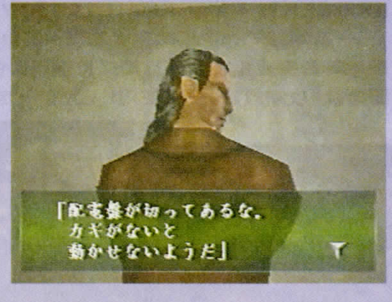


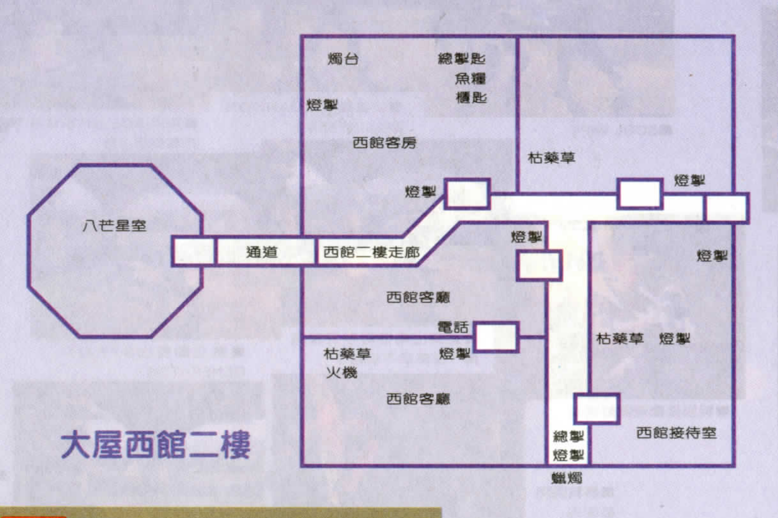
圖書館特別室



其後來到大屋某處，看到一男一女正說到某此事，說如Cristina在並奪去她性命的話，便能實現夢想，不過為了這樣可能會犧牲很多，而男的說不計較犧牲，而希望亦只有一個，就是要先確認，於是便向該女性開槍。

此時Richard醒來，並發覺自己已在一房間中，轉身一看便見到位叫Brian Nod的男性，說在森林中救回昏掉的Richard，並帶他到大屋內，不過同時他亦是迷了路才進來的，於是Richard便在房內活動，一會Brian說這裡太黑，不能用蠟燭太久，就算現時開燈掣也沒有反應，於是便建議一起去找電源總掣。





大屋西館二樓



到走廊時Brian找到總掣，可是沒有開掣用的鎖匙，於是便叫Richard去找。來到西館客廳，聽到櫃門自動作響，究竟發生甚麼事？於是回到Brian處，他見Richard還沒找到鎖匙，便將一枝蠟燭交給他。其後再回到該房『用火機將窗台附近的蠟燭點亮後』便看到一小孩的黑影，這時Richard走過去問後，小孩便說要餵魚，否則會餓死，之後便立刻跳回小孩的過去。

當時小孩想餵魚，並說飼料就在櫃內，於是便『打開櫃並將飼料拿給他』，餵過後他便叫Richard『放回櫃內』，之

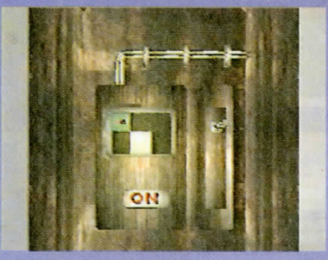


後小孩還說要給櫃上鎖，便拋了條鎖匙過來，將櫃上鎖後，便回到現實世界。



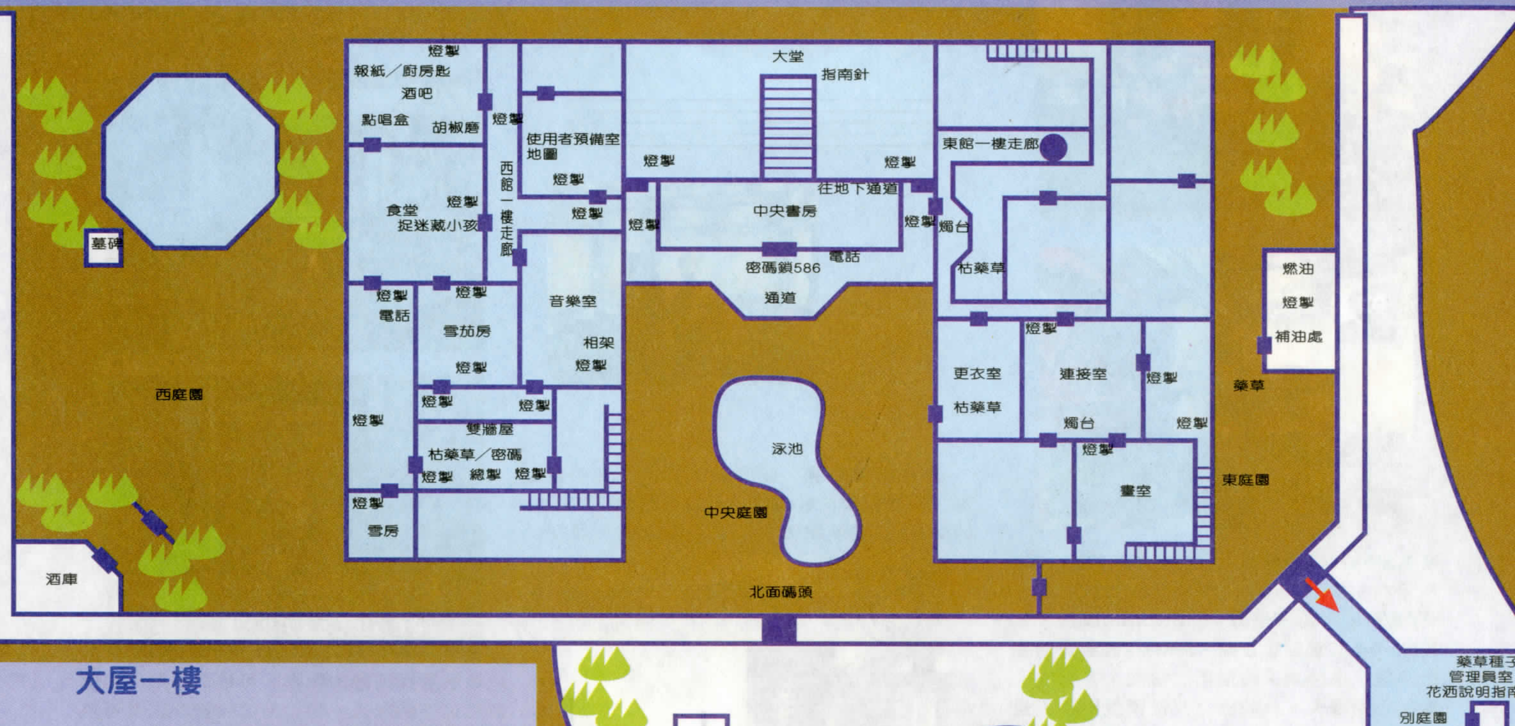
其後Richard『將匙交給』小孩後，他便打開櫃並將裡面的魚糧拿去餵魚，同時亦留下了另一條匙，小孩餵過魚後便完成了他的心願並且歸天，留下了一顆玉，此時有位謎的女性出來，並說Richard是位好人，從她口中得知這屋所有人均已死去，可是有心願未成而不能歸天，所以要靠別人的力才可完成，她走前還說出殺死小孩的兇手該會在西面的小庭園中，之後便可『取得靈魂玉（アストラルピス）和櫃中的總掣匙』。

取得後立刻回到Brian處，並『用匙將總掣打開』，之後突然後面出現一個會飄的人（怨靈），Brian用槍也打不到她，於是便嚇到躲入房，而Richard亦打不開房門，唯一的方法就是盡快『開啟總掣旁的燈掣』，她消失後Brian便出來，先到這樣倒霉的事便說不再與Richard一起並且走掉。



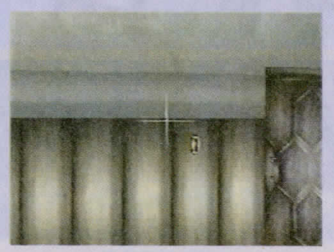


其後Richard來到大廳處，Brian再見到該怨靈，於是便跳落下層並衝到大門，可是打不開，並且被怨靈從後抓起攻擊而死；接著怨靈目標轉向Richard，並且於身後出現，此刻Richard『衝落下層並開啟側門的燈掣』終於將怨靈暫時驅走了。之後Richard進入下層的內部，發現到另一個黑影進入了一道門，於是便過去看個究竟。（建議先回到上層取回總掣匙）



大屋一樓







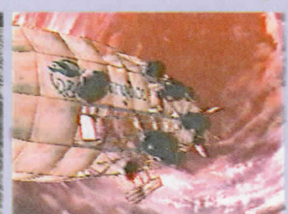
在『酒吧的桌上看到一份報紙』立刻回到過去世界，情景是一艘飛船升空後，來到船上，在下層的瞭望室看到一小女孩在哭，說不見了Jessica的小熊，之後於『樓梯轉角處』尋回並交給她，於是她便歡喜的走回『上層瞭望室』，跟上去後便從對夫婦口中得知Jessica有急病不能來而可惜；可是後來飛船發生意外，並且爆炸墜毀，其後回到現實『取得報紙之餘還有廚房的匙』。取得匙後，便盡快衝到食堂連接廚房的門，並用匙將其開啟，最後衝去開動總掣和其他房間所有燈掣。









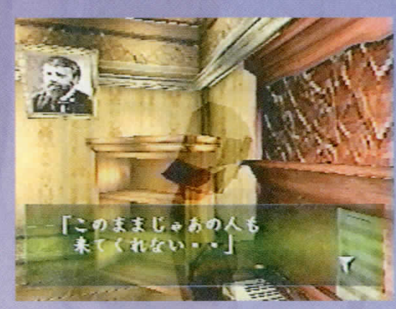


來到音樂室『調查相架』時，立刻回到過去，從情景中看到男方（Mark）將女方（Norma）一直想要的樂譜送給她，Norma開心不已，並說練成後要讓Mark聽，接著便回到現實。其後在現實中Norma看著失掉一些

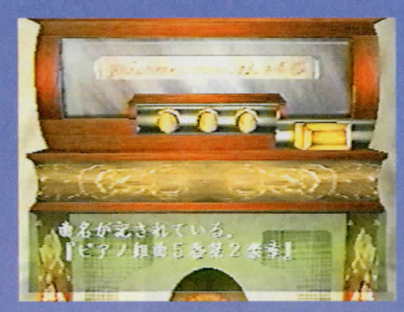


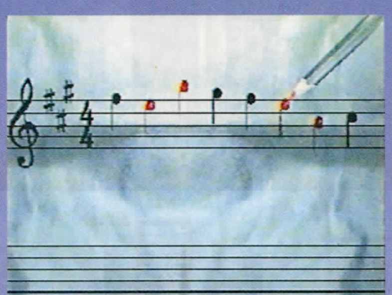
音符的樂譜，彈不到原曲而傷心，還希望有人能幫到她，之後於酒吧的點唱盒聽『中間歌曲「鋼

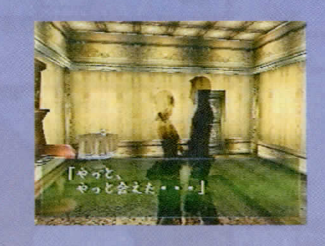




琴組曲5號第2樂章」』後，於吧桌前的Mark說是這曲。接下Richard便再次回到音樂室，將『音符填回正確位置』並由Norma演奏，最後Norma回想到該音樂，而Mark聽到音樂後衝過來，最後兩人終於再次會面，亦完成了最後心願歸天。此時謎之女性再度出現，並問Richard是否真的要將死人的命運再改變過來呢？Richard根本不是只為了尋找愛人而來的嗎？為何多管閒事？最後又奇怪的走掉了。

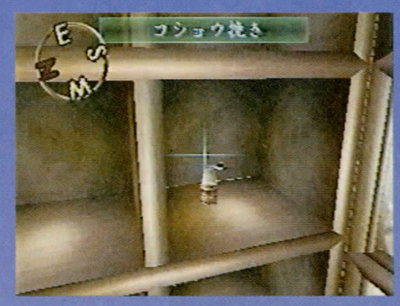






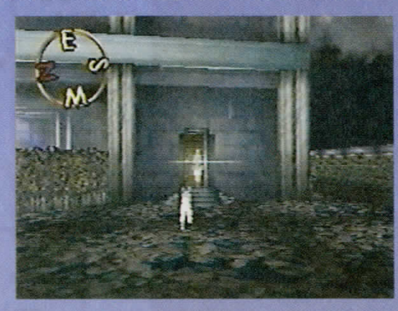
最後來到廚房，廚師正苦惱找不到胡椒磨，沒法做菜給客人吃，他說可能是『酒吧』的Mark又隨便拿去，於是便回酒吧，並在





Mark之前站著地方附近的『架上找到胡椒磨』，拿去交給廚師後，心願亦告達成。

出廚房到西庭園調查酒庫時，料不到怨靈竟叫她的狗走來攻擊，於是Richard便立刻『走到墓前且調查』並且回到過去，情景是少女正尋狗Dino，一問之下由於天氣漸壞要盡快尋回並得到狗的資料，便進入酒庫調查；





於最底層找到牠的蹤影，可是捉不到牠之餘暫時又不能回去，加上牠口咬著的就是可以修理好升降機的唯一扳手，於是先得捉回牠。從牆上指示得知，為安全起見，跳板會在一塊放平時，另一則升起；而狗亦很靈機，一調查牠便會走開，若不困著牠的話便永遠取不到板手，於是只好用此方法；



1. 先繞到後面（近木板的地方）調查並趕牠到第一塊跳板



2. 再趕牠到中央位置

3. 啟動跳板掣一次



4. 將牠趕至跳板上
5. 再啟動跳板掣令兩板也同時平放

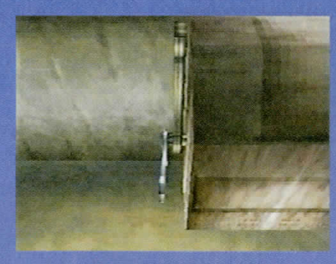


6. 從牠後面調查並趕牠回中央位置



7. 再三啟動跳板掣令兩板也同時收起
8. 狗被困在中間沒路可逃便會將板手交出

其後Richard『取得板手後便將升降機的啟動掣修理』好，並且與狗一同回到外面；可是看到少女倒在地上淹淹一息，臨行前更將她身上掛著的吊飾交給Richard。之後便回到現實，而實際上Richard是正被狗怨靈追著的，唯一的解脫方法就是盡快將『剛才取得的吊飾交給女怨靈』，看到吊飾後女怨靈便變成一般幽靈，並且與狗幽靈一同往天國，最後留下了『馬頭形鉤』；而這鉤有甚麼用呢？答案就是回到『使用者預備室』，並將它『裝上畫旁遺留鉤』處，之後便可進入一密室，在該處取得一少女的日記，內容是記述最初遇到的女怨靈生前所發生過的事；看過日記後，準備出去時，突然平時沒聲出的收音機突然有聲，並播出些古怪說話，當中提示到要『到南面的頭、教堂』。

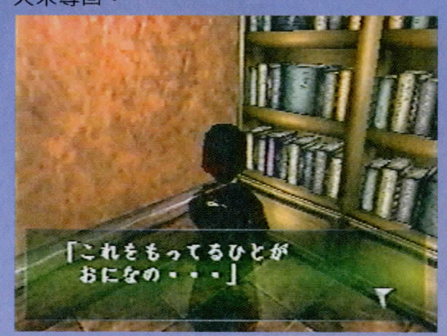




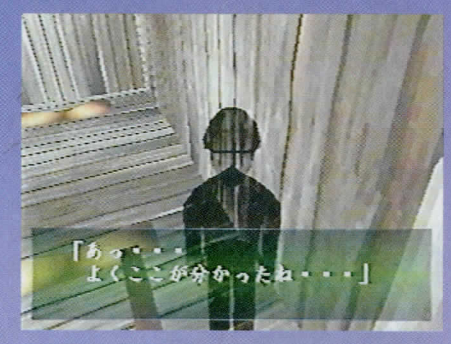


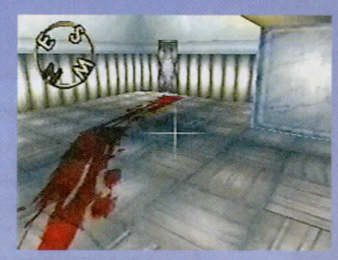


其後Richard來到通道，並將得知的『密碼586輸入中央書房入口的密碼鎖』，入內後便看到小女孩黑影，從她處得知她正與另外數位小孩玩捉迷藏，怎樣也找不著，於是她便交給Richard一件道具，並說裝備後便會變成鬼，其他小孩看到後便會認出，至於有關其他小孩的位置可詳參「秘密技攻」，而找到一小孩後，除了可取得靈魂玉外，亦可取得一種叫『羊之襟章』的物品，將其交回給該女孩後，便可得知餘下多少人未尋回。









回到大堂附近時，聽到有響聲，之後發覺大堂Brian的屍體不見了，並且留下了一條血路，有點古怪便跟上去調查，經過更衣室(內裡沒有怪物可放心取道具)後，在泳池附近處被一拿著油燈的大漢叫著，來到北面碼頭後，他說小屋內有船可是打不開閘要Richard想個辦法，由於太黑本想『拿個油燈』去查看，但一想拿時該大漢竟發怒說不要取走他的油燈；其後又說有事沒做要先回去，真是古怪的人。過了一會看到湖面有物體飄來碼頭，看下發覺是Brian的屍體，此時剛才的大漢回來，並說Albert不喜歡大屋被弄污和要守護著Jessica，還說Richard知道了事實，便不能留活口，便開始用槍追著Richard攻擊，但此時手上根本完全沒武器，下一步該怎做呢？對付方法是先『衝回中央庭園，一關門後便向右轉衝往西庭園，進入補油處取得電油；再衝向別庭園，進入該處的管理員室』後算安全了一半，其後於室內『取得並看過洒水系統操作手冊』，於是便利用這方法弄掉大漢的油燈，先前取得的電油現在有用了！『先到現室內某處為發電機先加油(頂部)並啟動(下部)它，之後到外面將水掣打開，最後就是衝入溫室內將開關掣打開』，待大漢自動走來後，便能將他的油燈弄掉。他走後便於地上『取得把手(クランク)』，可以『到碼頭打開小屋並乘船』到別地去，但要記得調查『貼於小屋處有關研究所的告示』。

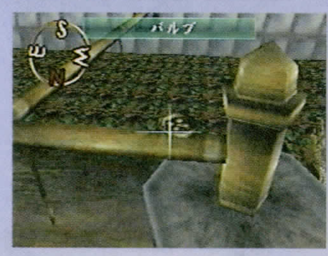




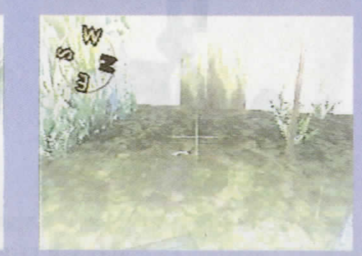














位於南方的教堂，暫時來說故事上是沒有關係，不過則隱藏著重大的秘密，首先教堂前是有個噴水池，該處所流著的是聖水，只要調查下便可回復所有體力並且附加「祝福」效果一段小時間；另外在禮拜堂處，亦可以利用取得的靈魂玉來換取聖水一枝，嚴格來說每次只能換一枝，就算有多少靈魂玉也是，所以若想著數的話，便取得一粒靈魂玉後便立刻去換一次。





此外有否記得能取得藥草種子呢？雖然這是不能吃，但能種，方法當然是種在溫室內的花盆，過了一段時間後便能長成，可以取得藥草來用。

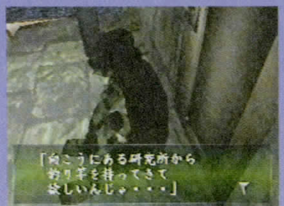


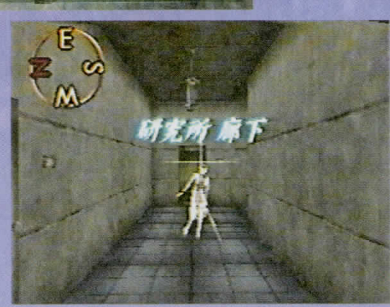
上船時發覺船上有Cristina的手帕，Richard立刻便回想到她的事，情景是醫院內，她說她操勞過度了，還說以前是很健康的，其後提到她再小時的事記不起，唯記得有位女孩與她十分相似，並且好像一同遊玩過，之後竟說出她究竟是何處的人呢？接下便回到現實，並取得她遺下的手帕。

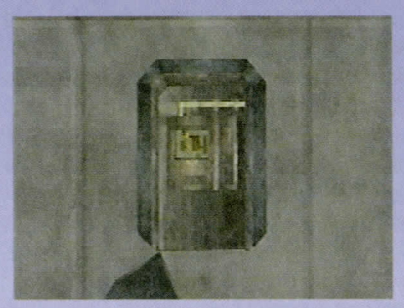




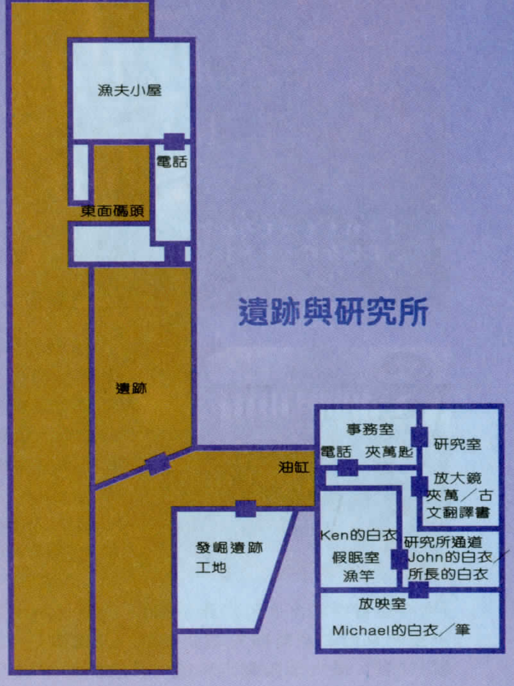
之後Richard便前往『遺跡』處，到碼頭便看到位像漁夫黑影坐著，一問之下便要求Richard幫他到這處的『研究所內取回他的漁竿』，可是昨日去取得受到怪物襲擊被殺。一進入研究所啟動右手方的燈掣後沒效，而打開左手方的總掣又發覺它壞掉而沒法使用，正直該處的怨靈就在眼前，並用法力想扯Richard過去攻擊，第一時間當然掉頭走；其後再次衝進去，並且於『假眠室的其中一櫃找到漁竿』，取得後便找回給漁夫，之後他便沾沾自喜的去吊魚，而被他擋著的房門亦能進去。



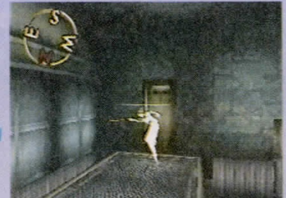




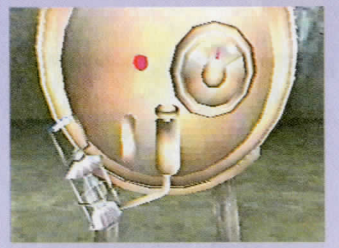




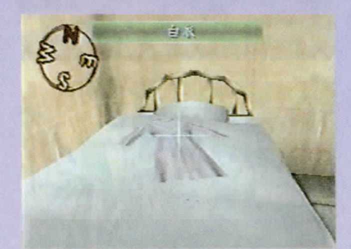




入內後『取得手提燈』，但就在此時研究所的怨靈飄到來，對付方法就是立刻『裝備手提燈』怨靈一遇到光便會退下，不過要留意手提燈是需用燃料的，補充燃料的地方就有『研究所外面的油缸和大屋的補油處』。接著就不用驚到研究所時會遇上怨靈，再次進入後，被該處的黑影認為不是職員故任何情報也不給，那怎辦呢？其後Richard於『研究室的書桌抽屜內找到放大鏡(ルーペ)』，另外亦在『假眠室內取得John的白衣(ジョンの白衣)』，並從牆上所貼的紙得知今週負責處理衣物的是位叫Ken的人。









當Richard『穿上John的白衣』後，所有人均以為他是研究所的人，可開啟通道內的櫃，在一個櫃處取得『取得Ken的白衣(ケンの白衣)』，從其他黑影口中得知遺跡工地處發生過事故，有同僚死去而John是當時可以逃出生天的唯一人。而在放映室的則加問有否看到所長，並叫John找她來；在該處『轉穿Ken的白衣』後，也同樣叫Ken去找所長來，不過由於Ken本身是今週負責清潔的人，所以可『取去Michael的白衣(マイケルの白衣)』，另外亦附加『爛筆一枝』，說在湖西岸的塔找到是所長的物品，還有聽知『古文翻譯書』的擺放位置，該在『事務室辦公桌的抽屜』，之後看過Michael有關遺跡的報告後便到事務室。







而事實上Irena是得知各人的工作習慣，所以若想順利完成的話，便得『先穿上Ken的白衣』，在她記錄出席板時，聽到Ken明天需到『湖西面的感嘆之塔(嘆きの塔)』做考古工作；之後便『穿上John的白衣』，當中她會問到John借去的放大鏡何時歸還，此時只將放大鏡給她便可，其後再到研究室取過也不遲；最後『穿上Michael的白衣』，剩下只有所長Bridget(Irena的姐姐)而已「只要有任何一步做錯便得重頭來過」，其後便會跳至過去。場景是假眠室，説Irena正找那枝筆，另外今天亦會取得她們發親夢想得到聖杯，其後Bridget説要掉了這件白衣，因為已十分殘，之後便走掉了；剩下的Irena説Bridget不珍惜物品，白衣很快便弄殘，之後將『爛筆』交給Irena後，她又出去追問那筆是怎麼回事？此時Richard便趁機『取去所長的白衣』並從門口回到現實。

其後Richard便『穿上所長的白衣』，Irena便當作所長回來，工作完成便完成心願歸天，將『工作椅搬開』以後，便能從『較入的抽屜內取得夾萬匙』。之後便進入研究室並用匙和密碼打開夾萬，『密碼在匙上是寫著』方法是『向左扭向6、向右扭向2、向左扭向5』便能打開並且取得『古文翻譯書』。最後可以到通道『通知Ken，Irena已回去』和『放映室Michael』等到所長來的心願。



之後下個目的地就是『湖西面的感嘆之塔』，來到塔前發覺門上著鎖不能進去，而旁邊有些按掣和浮雕，這時到『門旁的浮雕』得到以下提示：



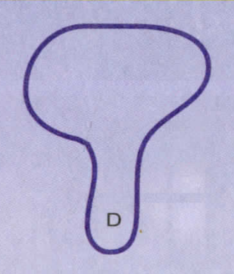
物言わずそびえる塔
『橙』の陽光
『黃』の灯り
『綠』の風が吹き
失われた『水』色の心
『青』い壁に囲まれ
やがて『紫』の夜空を望む

即是説開門密碼的按法就是『橙→黃→綠→水→青→紫』，入內後一直上，到塔的頂層，一入門口後便轉向左手方，便會『取得天之心藏石』。取得石後便塔內便暫時沒有可調查的地方，於是『回到遺跡』處，並『進入遺跡工地』調查，從該處的黑影得知好像發生過某些事，之後便會回到未發生意外時的工地。

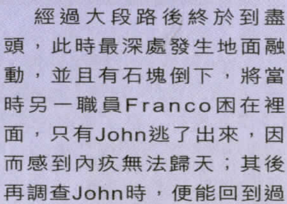


接下的行動就是『取下鑲在門上的地之心藏石，並將在感嘆之塔上取得的天之心藏石鑲上去』，之後便能進入，其後該處有很多蠟燭，只要順序點亮『紫→青→綠→黃→橙』的話，便能解開結界並『取得青銅聖杯』

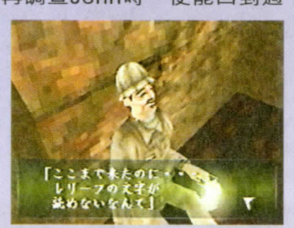


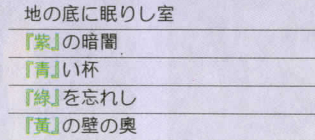




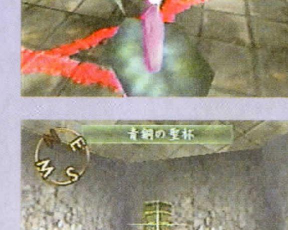


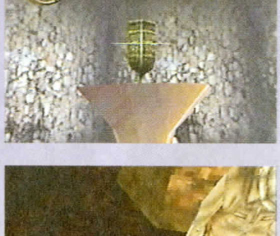
經過大段路後終於到盡頭，此時最深處發生地面融動，並且有石塊倒下，將當時另一職員Franco困在裡面，只有John逃了出來，因而感到內疚無法歸天；其後再調查John時，便能回到過去的意外現場，該處找到Franco，他專心為了找這道門，可是到最後仍是沒法開啟它，原因是他沒法翻譯『浮雕上的古文』，這時到『門旁的浮雕』得到以下提示：



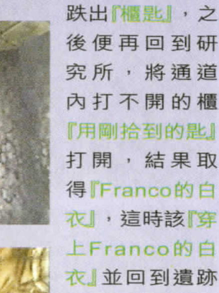


地の底に眠りし室
『紫』の暗闇
『青』い杯
『綠』を忘れし
『黃』の壁の奧
『橙』の光の中
いつか『赤の心』から解き放たれる

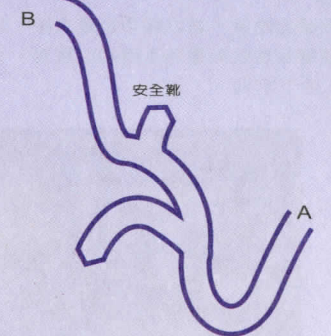


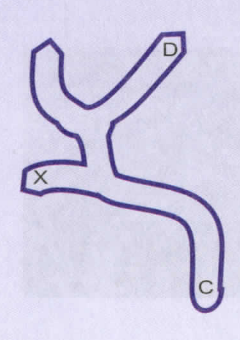


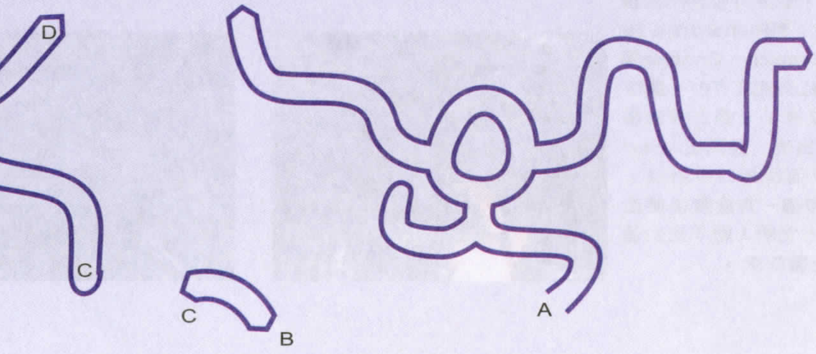


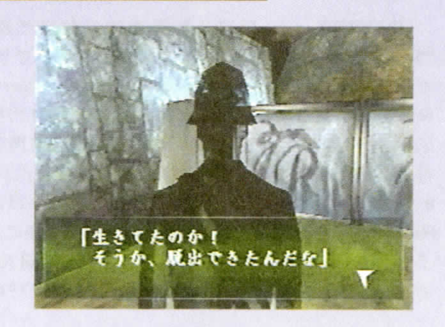


可是回去時便已發覺Franco已死去，此時地下融動越趨激烈並且發生震盪，這時從Franco的身上跌出『櫃匙』，之後便再回到研究所，將通道內打不開的櫃『用剛拾到的匙』打開，結果取得『Franco的白衣』，這時該『穿上Franco的白衣』並回到遺跡工地，John見Franco回來沒事便完成心願歸天。



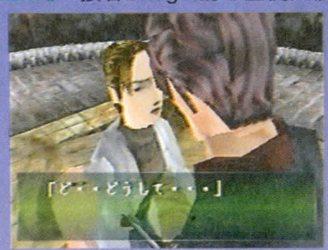


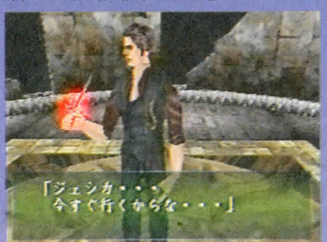




其後再次『來到感嘆之塔』，並到頂層將『地之心藏石鑲上浮雕』，便能『走進』中心乘升降機般的情況到最頂層；在該處『地上找到塊古怪的石板』，一看之下便會回到過去，情況同樣是頂層Bridget與Albert的對話。從談話中Bridget說工地被埋下去，Albert是否真的找到聖杯；不過Albert說聖杯的事是假的，還說他的目的是別的，此時他拿出發崛出來的魂之石（小刀），並且向Bridget揮過去殺掉她，之後魂之石發出光芒，Albert還說即將會到Jessica處；其後便回到現實，此時想拿起石板時，它便自動浮起，而Bridget的怨靈的同時出來攻擊。此時Richard便『看準時機衝過去，並盡快對著她拿出聖杯』，接著Bridget的怨靈便回復正氣，並說發親多年的夢想終於實現，最後便歸天並留下『石板』。

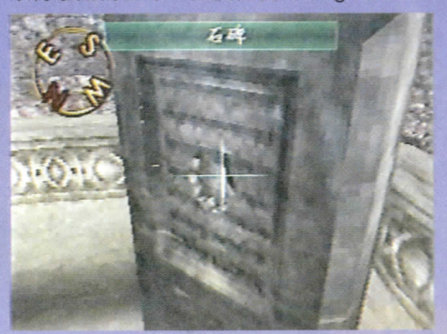




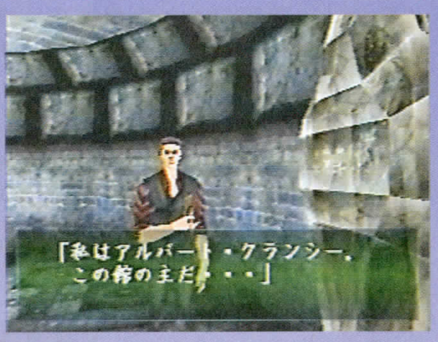




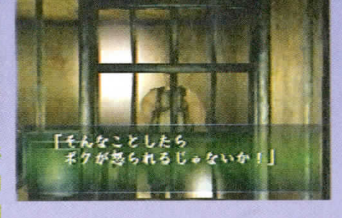
接下便來到『感嘆之塔』，並將剛拿到的『石板鑲上石碑上』，便發覺是有機關將下層的通路移位，回到下層並進入新房間，便發覺有升降機到地下室，在該處『看到個透明的棺木』，並且內裡有一女性，此時『看看棺上文字』想了解以思時，後面有男聲出現並說出文字的意思，而他就是大屋主人Albert，他知道Richard的名字和目的，並說不會交出Cristina Collins，還說出Cristina的真正身份，她本名Rebecca Morgan（即飛船上的小女孩）是Albert妻子的雙胞胎姊妹，既然是雙胞胎即說只是分開了的生命，他的目的是只要將她們兩個靈魂結合起的話，便能取得永遠的生命，之後他便叫Jorge（碼頭處攻擊的大漢）捉著Richard，並且用催眠氣弄昏。

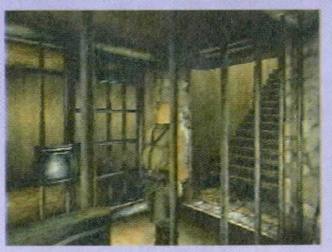


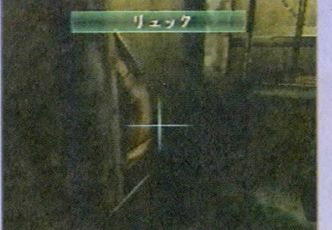




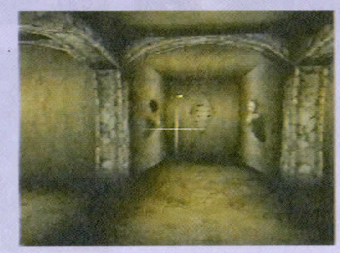
當Richard醒來時，便發覺已在牢中，而Jorge除了罵Richard沒愛心外，更將他所擁有的部份道具拿去，於牢中發個一輪嚕嗦『搖鐵閘、木床之類』後，Jorge便覺得肚餓而走掉。之後Richard走到被搜掠過的背包『跪下調查』，並取回不少道具，其後便故意將『木床弄壞』，此時Jorge剛回來，見床毀掉便進來修理。Richard趁機逃出牢，並且將閘上鎖，Jorge發覺後便用棍打，打了數次後閘便被破壞並追上來，於是便在牢內展開追逐戰，由於他行動慢，所以有多時間活動，下一步行動就是『先調查面具和點燃燭台，然後經秘密通道入內取得男性面具，利用中間的障礙物與他玩遊花園，趁機到如圖中的地方調查石碑，提示是將面放回適合位置，若以圖中位置來說，左方是女性胸像，右方是男性胸像，將適合的面具鑲回正確的位置後，有閘逼著的地方便會打開』，並且進入地下水道。











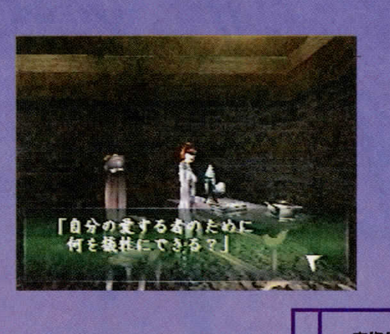




來到門前Jorge追來，於是便進去並將門鎖上，他見打不開門便撞門，誰知衝力太大，撞破門後便衝進河中並流走；而Richard便在該處『取得藥草與一本Memo簿（內容有關Albert、Jessica、Cristina與Richard來大屋的事）』後，便利用『破了的門板』沿水流流下去。最後來到大屋的地下通道，在『地下通道的某房間取得了一個古怪的槌仔』，接著在Richard身旁的桌前，謎之女性再度出現，並說出Albert的惡行，還問Richard會為最愛的人犧牲甚麼？而從她口中所說，Richard的行動與Albert不同，其後說沒多時間和哪一方會勝後便走了。而Richard在『桌上取得古書（內容有關北美古文明人對不死的信仰）』後亦離開地下室，回到地面時便發覺在中央書房處。







大屋東館二樓





下一步就是到一有人聲出現但不能開門的房間前，從牆上壁畫的提示『夜明けの鐘を鳴らす女神』即是說不到早上的話便不會響鐘，於是Richard便將『鐘放於另一女神的手』，當鐘敲響後，房內便有黑影出來還說終於過了黑夜，Helen沒事吧！之後便能進入大屋的東館部份，一進入後開燈發覺沒電，而且有個會鈴鈴聲的女傭怨靈出來攻擊，還是快些找到總掣吧！另有一點需注意，就是此地區內會有一些瓦碎片之類散於地上，若『沒裝備安全靴』踏到的話可是會受傷的。











來到其中一間房間，看到一婦人黑影正哄著幼見睡覺，可是也不能，從口中得知嬰兒要有音樂聽過後才能停止哭並睡覺；之後在『衣物房的地下櫃中找到壞了的小提琴』，其後於另一使用人房間的另一黑影中得知，他以前是位音樂很強的人，可是後悔當時沒有將壞了的小提琴修理，接下便會回到過去，場景會跳回西館二樓客房，將『小提琴交給守門的人』後，他便會拿去修理，而進入客房後便會見到經常出現的謎之女性，她說出「姐姐」一句說話，並表示不知他是誰，只是覺得他的眠神與她的姐姐那時相似，之後便叫他離開並說不喜歡這樣的眼神。究竟是甚麼事呢？



回到現實後，Richard『再次回到衣物房的地下櫃』，竟然找到了『完整的小提琴』，取得後再次回房受給黑影後，他便奏出樂曲並且完成了心願歸天了；同時鄰房的嬰兒亦終於睡著歸天去，至於另一像女傭的黑影便說還有工作做要回去。

<<<不同的結局？>>>

相信玩者估也估不到，遊戲中其有四個不同的結局，而且各有不同的條件，當讀者看過之後一定會驚訝這樣的條件也行，看來只有Normal Ending會比較易出。



Good Ending

條件——

1. 令所有黑影消失，集齊30粒靈魂玉。
2. 往大鐘樓之前到教堂會面靈媒
3. 於鐘樓前遇上謎之女性時，兩次也說拒絕攜帶「魂之石」。



Normal Ending #1

條件——

1. 最少令1黑影消失，就算全數也沒問題。
2. 不到教堂會面靈媒
3. 於鐘樓內在限制時間(3分鐘)內到達四樓



Normal Ending #2

條件——

1. 最少令1黑影消失
2. 不到教堂會面靈媒
3. 於鐘樓內在「不能」限制時間內到達四樓



Bad Ending

條件——

沒有令任何一個黑影消失(至於怎樣能成功玩到Bad Ending的一些方法於下期再說)

下期待續>>>To Be Continued

TEXT：時雨

Ogre Battle 64

オウガバトル

Person of Lordly Caliber



N64
製造商：任天堂／QUEST
售價：7800日圓
發售日：發售中　容量：320M
SRPG／1P／MEM

完全攻略第三回

最終章 第31話 狂氣——翠綠的芭芝籬加（バジリカ）

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 大城塞拉古尼（ラグニー）	115	76	
2 修魔之地白比亞（パピア）	102	38	魔女
3 教示之地皮魯古（ペルグ）	220	60	
4 聚以羅摩（ズイノモ）之町	27	70	
5 比斯披武（ベスブレーム）	163	11	
6 須利提（スリテ）	174	50	
7 荒遊之地高比哥（コビーゴ）	225	76	
8 古里摩拿（クレモナ）	57	87	商店
9 堅城安多威利（アンドヴァリ）	233	55	

敵人組成

a	聖騎士lv27x1騎士lv27x2牛頭怪lv27x1
b	馴龍師lv28x1馴龍師lv26x2域扎魯歌圖lv26x1
c	馴獸師lv27x1鷲頭獅lv26x1鷹頭獅lv26x1
d	烏鴉人lv27x1巨亞龍lv26x1亞龍lv26x1
e	牛頭怪lv28x1神殿騎士lv27x2鬼怪lv26x2
f	神殿騎士lv28x1鬼怪lv26x2小魔怪lv26x2
g	馴龍師lv28x1鬼怪lv26x2閃光銅龍lv26x1
h	神殿騎士lv28x1鬼怪lv26x2食人魔lv26x1
i	牛頭怪lv28x1神殿騎士lv27x2食人魔lv26x1
j	禿鷹人lv27x1鷲頭獅lv26x1鷹頭獅lv26x1
k	妖術士lv27x1小魔怪lv28x2禿鷹人lv26x2
l	神殿騎士lv28x1食人魔lv26x2
m	牧師lv28x1巨人lv26x1巴魯達巨人lv26x1
n	女聖騎士lv28x1劍客lv26x2南瓜人lv26x2
boss	神殿指揮官lv29x1神殿騎士lv27x2鬼怪lv27x2



◆ 由美路在四名達尼嘉騎士的保護下出現。



◆ 玩過一代的玩者不要錯過花普拿和狄邦尼亞的對話。

在王城威利亞（ウィニア），國王布洛吉斯正為革命軍向王城進攻一事焦急不已。突然，由美路在王座的中央出現，隨從還有四名身穿綠色盔甲的騎士。由美路對父親説他終於知道了自己出生的秘密，明白了為何擁有那與眾不同的銀髮和紫眼，並且已得到了「力量」，要求父親服從自己，實行他「偉大的計劃」。布洛吉斯惱羞成怒，下令自己的騎士殺死他，但由美路背後的騎士不費吹灰之力就把這騎士殺了，由美路解釋他們是大地神巴莎的女兒達尼嘉（ダニカ）的騎士，自己也得到了達尼嘉的力量……

主角們到達了芭芝籬加河，這裏是王國中最富庶的地方，也正因為此如果玩者選擇進攻這處的話，人民支持度即會下跌20點（但不用擔心，因為只要玩者完成整個古里摩拿的傳信事件，人民支持度就會回升10點）。在這裏等待着主角的是冥煌騎士花普拿（ヴァプラ），他和其他人一樣受到邪惡之波動所感染，變成了只懂殺戮的人，面對他主角自然要「為民除害」啦。

隱藏財寶

- A　天使の果実
- B　地竜の戦斧
- C　キュアパック
- D　再生の祭壇
- E　テンペスト
- F　竜玉石の剣
- G　ホーリーランス
- H　烙印の指輪

野生生物

森林	藍龍
森林	鬼魂
岩場	紅龍

今關敵人種類無奇不有，聖騎士、神殿騎士、魔界生物等混在一起，但分布不算集中，面對玩者強大的部隊，不過是一群烏合之眾。玩者應兵分兩路，主力沿上方道路進攻，另一隊人馬則沿南面道路進發。敵人中最危險的是上級龍和南瓜人，牠們的廣域攻擊能在短時間內將玩者的部隊打至瀕死，沒有牧師的部隊是很難捱得住的。頭目花普拿是在第一代有出現過的人物，如果派狄邦尼亞前往應戰他們會有對話事件發生。雖然花普拿得到了暗黑力量，但實力不是太高，一輪集中攻擊就可以解決他。

過關後，主角從探子的情報中得知現時統領着中央和魔物們的是一名被稱為「真王」「契約之子」的人，而他們的目的是要令魔界女王達尼嘉復活，並實行「偉大的計劃」。另一方面，探子還發現由美路王子在王都威利亞內……！

第32話 失意——僻遠之地布地亞（プティア）

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 表希美那（ビルヘルミナ）	268	54	商店
2 匹古勒（パクラッツ）	103	51	魔女
3 夫魯樹（フルジュ）之町	205	76	
4 荒遊之地列得（リート）	67	47	
5 宿場町斯實（シーサク）	222	50	
6 驕奇（ギューキ）城塞	48	27	
7 巴也（バヤ）	288	81	
8 圖拉布里（トラブニ）之村	50	75	
9 紡織之地亞古羅（アグノー）	258	50	
10 古城非提傑斯（ヴィティギス）	295	50	



◆ 到底你們算不算伏兵？（咁明顯……）

布地亞是前往北方凍土的其中一條通道，主角們到達此地後隨即受到墮進了暗黑道的部隊襲擊，統領着他們的是冥煌騎士阿瑪直洛（アマゼロト）。很明顯，他已經屈服在暗黑道之下了。

這關一開始，在自軍主城的後方就已經有五個敵方部隊集結，他們起初不會輕舉妄動，但只要玩者的主城防守力變得薄弱，他們就會開始進攻。因此筆者建議玩者一開始就派軍中最強的幾個部隊（巫妖加龍言語魔法應是最好的選擇）進行掃蕩，令自己無後顧之憂。其他敵人多數集中於敵我之間最短的路線上，但數量不多，威脅有限，玩者可以放心到處解放據點。

當玩者解放了圖拉布里之村後，會遇到一名隸屬於冥煌騎士團的黑騎士卡斯（カース），他剛剛和附近的魔界生物戰鬥完，疲倦非常，但卻堅持不休息，並他説自己仍有一件必須完成的事要做，説完後就獨自起程前往敵人主城。玩者應盡量保護他免受傷害，讓他和頭目阿瑪直洛決戰。戰鬥前，卡斯質問阿瑪直洛為何他們不理聖者洛狄斯的教誨去



野生生物	
雪荒地	雷龍
森林	南瓜人
森林	鬼怪
雪森	蛇髮女妖

隱藏財寶	
A	サンダーシールド
B	守護の腕輪
C	銀の砂時計
D	ドラゴンヘルム
E	メテオストライク

追求魔界的力量，但他得到的回答是：你們這班虔誠的信徒只是被人利用成為優秀的士兵罷了！卡斯如無意外不可能獨自戰勝阿瑪直洛，為免有麻煩，玩者最好還是幫他一把吧，反正都是一招「集中攻擊指揮官」……

戰勝後，卡斯會告訴主角自己冥煌騎士的身份，因為在巴莎神殿一戰中得知洛狄斯的目的不在消滅異教徒，而是和魔界接觸，他虔誠的信仰心因此受到重大的打擊。為了維護自己的信仰，他不斷和魔界生物和入了暗黑道的人戰鬥……

如果這時玩者隊中一個謝洛比亞五勇者也沒有的話，他就會加入玩者隊中，否則他就會返回洛狄斯，告訴國民這個殘酷的現實。

敵人組成

a	女獵人lv29x1箭手lv28x2騎士lv28x2
b	馴獸師lv29x1鷲頭獅lv28x1鷹頭獅lv28x1
c	烏鴉人lv29x1亞龍lv28x2
d	魔導士lv30x1魔導士lv28x2魔法師lv28x2
e	烏鴉人lv29x1鷲頭獅lv28x1小魔怪lv28x2
f	神殿騎士lv30x1神殿騎士lv28x2女聖騎士lv28x2
g	神殿騎士lv30x1盔甲戰士lv28x1女獵人lv28x3
h	神殿騎士lv30x1巴哈姆lv28x1白金龍lv28x1
i	神殿騎士lv30x1鬼怪lv28x2小魔怪lv28x2
j	聖騎士lv29x1鬼怪lv29x2小魔怪lv29x2
k	神殿騎士lv30x1鬼怪lv28x2食人魔lv28x1
l	牛頭怪lv30x1神殿騎士lv29x2鬼怪lv28x2
m	牛頭怪lv30x1神殿騎士lv29x2食人魔lv28x1
n	神殿騎士lv30x1食人魔lv28x2
boss	神殿指揮官lv31x1神殿騎士lv29x2牛頭



◆為了自己的信仰而戰的騎士卡斯。

第33話 魔界的住人——巴菲士（パーフェス）之地

隱藏財寶	
A	イグニス
B	ロンギヌス
C	天使の果実
D	アニヒレーション
E	精神の鏡
F	ラブアンドピース

野生生物	
荒地	傑比洛斯
森林	黑龍
雪岩場	白金龍

◆王室的人原來和達尼嘉是遠房親戚。

巴菲士之地是除了僻遠之地布地亞之外另一條連接王都和北方凍土的通道，不過現在這裏有大量的魔界生物駐守，牠們簡直就像在保衛王都一樣，到底是什麼原因和力量驅使牠們這樣做？

正如雨果在戰前的會議中指出，今關的敵人大多數都是隱藏在地圖中陰暗處的伏兵（地圖中以白底表示），只要玩者的部隊一解放據點，他們就會突然在附近出現，因此玩者不宜讓部隊單獨行動（尤其如果你的解放部隊是沒有戰鬥力的話）。可幸今關的敵人不算多，陣形又不集中，只消留心牛頭怪和食人魔等擁有較高攻擊力的敵人就可以了。另外由於版圖龐大，行軍時敬請帶備「天使の果実」一邊回復疲勞一邊前進。

◆邪眼攻擊只要有備而戰就不可怕。





今關的頭目邪眼大公米路妙（ミュルミュール）是初次登場的蛇髮女妖。如果你覺得石化雞很厲害的話，筆者可以告訴你那只是「碎料」，因為蛇髮女妖前排的邪眼攻擊範圍是……全體！加上她的AGI極高，故此通常都會首先行動，把玩者大部分隊員石化！不過幸好她的邪眼是有回避法的，玩者除了可以替部隊裝備防止石化的防具外（如神秘のベール），戰士系人物還可以用裝備盾牌來防止被邪眼石化。只要躲開她第一輪攻擊，蛇髮女妖就不會再行動，用物理系集中攻擊她就能輕鬆解決她。米路妙臨死前，道出了魔物們幫助人類的因由，原來魔界女王達尼嘉的封印只有王室的人才能開啟！

順便一提，打倒米路妙後拿到的石化弓（ジィルガの魔弓）是極優秀的武器，它打中後有着石化的追加效果，成功率更是100%！不要忘了裝備喔！

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 里尼輝（レネヴェ）城	228	55	商店
2 古里布明（グレブミング）	117	46	
3 寒村基魯明多（ケルメンド）	103	32	
4 紡織之地古里武士（クレムス）	206	53	
5 工業之地莎羅（サーロ）	138	31	
6 巴爾途（バイトラ）	109	54	
7 蘇多利奧（ソンドリオ）	52	36	
8 利巴狄亞（レバデイア）城塞	172	11	
9 教示之地比魯士（ベルス）	207	77	魔女
10 菲治（ヴィジィ）城塞	31	50	

敵人組成

a	牛頭怪lv29x1牛頭怪lv27x1食人魔lv27x1
b	牛頭怪lv29x1食人魔lv29x1小魔怪lv31x2
c	牛頭怪lv29x1鬼怪lv27x3
d	魔導士lv29x1人面獅身獸lv27x1食人魔lv27x1
e	女魔導士lv27x1鬼怪lv29x2食人魔lv29x1
f	牛頭怪lv28x1鬼怪lv27x4
g	魔導士lv29x1食人魔lv27x1骷髏妖lv27x2
h	黑騎士lv27x1食人魔lv30x1食人魔lv29x1
i	牛頭怪lv28x1食人魔lv27x2
j	女魔導士lv28x1食人魔lv30x1亞龍lv27x1
k	牛頭怪lv28x1食人魔lv27x2
m	女魔導士lv28x1食人魔lv27x1巨亞龍lv27x1
boss	蛇髮女妖lv30x1牛頭怪lv27x2鬼怪lv27x2



第34A話 力姆斯(レムス)城主——凍土阿真多(アージェント)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 修魔之地兆殊拿(テゥズラ)	183	36	魔女
2 宿場町我羅些(オロゼイ)	253	73	商店
3 古利那(グリーナ)	37	38	
4 寒村花濃(ファーノ)	93	35	
5 美路達斯(メルタウス)	235	87	
6 荒遊之地卡拿娜(カラーラ)	93	55	
7 圖羅喬(トローギル)	74	55	
8 北方據點力姆斯(レムス)	240	50	

敵人組成

a	魔導士lv30x1喪屍lv29x3骷髏妖lv29x1
b	妖術士lv30x1骷髏妖lv29x2石巨人lv29x1
c	牛頭怪lv31x1喪屍lv29x2鬼怪lv29x2
d	女巫lv31x1南瓜人lv29x4
e	吸血鬼lv32x1骷髏妖lv30x2鬼魂lv30x2
f	妖術士lv30x1喪屍lv29x4
g	百人長lv30x1士兵x2閃光銅龍lv30x1
h	魔導士lv30x1骷髏妖lv29x2鬼魂lv29x2
i	魔導士lv30x1喪屍lv29x2骷髏妖lv29x2
j	百人長lv30x1士兵x3牛頭怪lv29x1
k	魔導士lv30x1骷髏妖lv29x2食人魔lv29x1
l	黑騎士lv30x1鬼魂lv29x4
m	百人長lv30x1士兵x2五頭龍lv30x1
n	黑騎士lv30x1鬼魂lv29x4
o	忍者頭目lv30x1鬼魂lv29x2小魔怪lv29x2
boss	巫妖lv32x1魔導士lv29x2骷髏收lv29x2

隱藏財寶

A	精神の鏡
B	ガンバンテイン
C	風の法衣
D	俊敏の石
E	ホワイトミュート

野生生物

雪荒地	巴魯達巨人
雪森	人面獅身獸
雪岩場	白金龍

來到了莉亞父親蕭佛士的領地凍土阿真多，本以為會受到歡迎，誰不知主角一行真的受到熱烈的歡迎，不過歡迎他們的是成群的不死生物！難道蕭佛士和其他人一樣，都掉進了暗黑道中？莉亞因此非常擔心父親的安危，還在主角面前哭起上來……

由於敵人絕大部分都是不死系生物，神聖系武器是必需品，記着要在出發前準備好。不過如果你對自己的攻擊力極有信心，可以在一場戰鬥內將敵人全數殲滅不讓它們復活的話（例如用龍言語魔法）則另作別論。敵人在通往主城的三條路上都各駐了一個軍團，但不死生物的戰鬥力實在十分有限，面對玩者強大的部隊應起不了很大的作用，玩者可以放心地兵分三路進攻。

在玩者到達力姆斯城後，竟發現不到蕭佛士的蹤影，控制着此地的是巫妖壞劫公使利沙(リシャール)。如無意外他是遊戲中最危險的頭目，原因是他的魔法攻擊力奇高（一下可以扣150HP！），加上隨隊的魔導士亦不是善男信女，一旦三人合力使出合成魔法，極有可能全軍覆沒……，故此玩者切勿過份自信，在隊中未有人死亡前就要撤退，用車輪戰消滅他。

戰勝後，利沙告訴莉亞蕭佛士其實不是他殺的，蕭佛士為了令自己不掉進暗黑道，先行結束了自己的生命。他堅強的意志支持到死後，因此利沙雖然是死者之王，但也無法控制他的靈魂。蕭佛士這種行為真是騎士的模範啊！

如果玩者在戰後派美里汀亞前往美路達斯探索，可以得到一名傾慕她的貴族送的禮物——ライの泪。

◆外表堅強的莉亞也有她柔弱的一面。



◆這就是三者合成魔法的威力……

第34B話 力姆斯(レムス)城主——凍土阿真多(アージェント)



敵人組成

a	魔導士lv33x1魔導士lv31x2魔法師lv31x2
b	女巫lv33x1南瓜人lv31x4
c	牛頭怪lv33x1鬼怪lv33x2小魔怪lv33x2
d	女魔導士lv31x1鬼怪lv33x2食人魔lv33x1
e	黑騎士lv31x1食人魔lv434x1食人魔lv33x1
f	牛頭怪lv33x1食人魔lv33x1小魔怪lv35x2
g	百人長x1lv32x1士兵x2閃光銅龍lv32x1
h	劍客lv32x1鬼怪lv32x2忍者lv31x2
i	女魔導士lv32x1魔導士lv31x2女巫lv31x2
j	百人長lv32x1士兵x3牛頭怪lv31x1
k	聖騎士lv32x1鬼怪lv32x2小魔怪lv32x2
l	聖騎士lv32x1禿鷹人lv31x2有翼人lv31x2
m	百人長lv32x1士兵x2五頭龍lv32x1
n	女魔導士lv32x1鬼怪lv32x2箭手lv31x2
o	聖騎士lv33x1黑騎士lv31x2騎士lv31x2
boss	邪念騎士lv31x2牛頭怪lv33x2食人魔lv32x1



◆暗黑道竟令人連自己的親人也要殺掉？！

如果玩者在攻陷王都威利亞後才來到這關，敵人組成會和之前有所分別，劇情也會出現微妙的差異。這關的敵人不再是不死生物，而是混雜了魔界生物在內的北部軍隊，不過敵人的數量和位置與之前是一樣的，攻略法也可以沿用A路徑的。

很不幸地這關的頭目是掉進了暗黑道的蕭佛士，女兒莉亞的說話他已完全聽不進耳裏，看來除了和他作戰外已無其他選擇。不過看來暗黑之力除了令人瘋狂外也不是什麼厲害東西，因為蕭佛士的攻擊力並不特別高，LEVEL又低，只要留心他和牛頭怪合力使出的合成魔法，相信要贏他絕不是問題。

蕭佛士在臨死前神智終於清醒過來，但他只是問了莉亞一句「你是不是仍在埋怨我管教得你太嚴？」，莉亞還來不及解釋，他就魂歸天國了……

◆父女才剛重聚，立即又要永別了……

龍言語魔法隱藏地

不須借助神的力量就可以使出的強力攻擊魔法，龍言語魔法是古代龍人族的貴重遺產，很可惜絕大部份現今已經失傳，在遊戲中可以找到的龍言語魔法書就只有以下幾本：

テンペスト (TEMPEST)

在翠綠的笆芝籬加，古里摩拿(クレモナ)的東北面的隱藏財寶處



アニヒレーション (ANNIHILATION)

在阿魯巴地域，交易之地華沙(ワーツァ)的商店內有售，但其價錢會隨遊戲的經過日數逐漸由30000元增加至最高60000元。

不想買的話，可在巴菲士之地蘇多利奧(ソンドリオ)以東，在山和河挾着的地方處找到。

メテオストライク (METRO STRIKE)

在中央路德達尼斯紀律之地米路菲的露天商店處15日夜晚有售，開價50000大元。另外玩者亦可以在僻遠之地布地亞夫魯樹(フルジュ)之町的西南面的隱藏財寶處取得。

ホワイトミュート (WHITE MUTE)

在凍土阿真多荒遊之地卡拿娜(カラーラ)以東，河流對面的隱藏財寶處。



第35話 闇之眷族——魔境特秘魯(ティベル)

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 化查羅(ファザーノ)	156	52	商店
2 那烏查(ラグーザ)之町	280	47	
3 些里夫地奧(シェレフテオ)	243	37	
4 山間之村洛古利(ロクリ)	89	55	
5 卡力斯安多(カレスアンド)	136	85	
6 教示之地歷車(レッチェ)	218	67	魔女
7 荒村圖里加藉(トリカーゼ)	268	36	
8 荒城萊地加特(ロイデガスト)	29	50	

敵人組成

a	牛頭怪lv31x1牛頭怪lv30x2食人魔lv30x1
b	女魔導士lv32x1鬼怪lv32x2食人魔lv32x1
c	牛頭怪lv32x1鬼怪lv32x2小魔怪lv32x2
d	黑騎士lv30x1食人魔lv33x1食人魔lv32x1
e	百人長lv31x1士兵x3牛頭怪lv30x1
f	牛頭怪lv31x1鬼怪lv30x4
g	黑騎士lv32x1小魔怪lv30x2鷲頭獅lv30x1
h	馴龍師lv31x1鬼怪lv30x2扎哈lv30x1
i	烏鴉人lv31x1有翼人lv30x2小魔怪lv30x2
j	女獵人lv31x1小魔怪lv31x2鬼怪lv31x2
k	烏鴉人lv31x1烏鴉人lv30x2小魔怪lv30x2
l	蛇髮女妖lv32x1石巨人lv30x2
m	牛頭怪lv31x1鬼怪lv30x2小魔怪lv30x2
n	牛頭怪lv31x1食人魔lv30x2
boss	惡魔lv33x1鬼怪lv30x2黑騎士lv30x2

野生生物

雪岩場	鷲頭獅
雪森	黑龍
濕地	藍龍
雪原	食人魔

隱藏財寶

A	ヘビーアックス
B	カルディア
C	聖者の盾
D	大天使の羽根
E	セイントカーブ
F	カラドボルグ

雖然特秘魯在和中央的戰鬥中並沒有重要的戰略地位，但有一點是令人費解的。據情報所示，這區域同樣已被魔界生物所佔領，但是和其他地方不同的是這裏沒有戰事發生，表面非常和平，並有大量的難民慕名而來尋求庇護。而更令人驚奇的是，魔物們好像在保護平民般展開陣勢，迎擊主角的部隊。為何魔物們會這樣幫助人類這個死敵？

今關敵人的主力集結在山間之村洛古利和卡力斯安多兩據點之間，非常接近自軍主城，玩者可以選擇強行突破，又或者可以派飛行部隊越過主城和洛古利之間的山脈，前後包抄敵人。敵人部隊實力一般，較難對付的只有部隊l內的蛇髮女妖，派持有盾牌的部隊前往應戰吧。

從特秘魯居民口中得知佔領了此處的是一名上位魔界生物惡魔(デーモン)——唯心伯富林(フロム)，他保護人類的原因是他希望能夠給予人類自由，一種容許他們依自己心中的欲望行事的自由，從而創造出一個毫無束縛的理想世界。但主角反駁這樣的世界只是個空虛的，完全沒有希望的世界。大家的意見不合，戰鬥難以避免。富林的實力比想像中要弱，站在後排的他只會放兩次暗黑魔法，除非和牛頭怪的攻擊魔法合成，否則攻擊力微不足道，三兩下手腳就可以把他擊倒。

在戰後，富林忠告主角現在不是互相爭鬥的時候，因為魔界隨時都會入侵人界，佔據人類豐盛的大地……



◆連僧侶都相信富林的唯心論。

◆富林對人類為何有喜怒哀非常感興趣。

第36話 前往王都(王都へ)——央地拉提宮(ラティウム)


◆和達尼嘉騎士決戰。

主角終於到達了目的地——王都威利亞，在這裏相信一切有關「真王」、「契約之子」、「偉大的計劃」等謎團都會被解開。主角出戰前，不禁回想起自己和由美路由相識、成為好友、至到父親拯救由美路出險境、和自己決心要成為由美路的騎士等往事。如果由美路真的是一切的元兇的話……主角雖然擔心，但為了整個國家，他已有所覺悟……

◆「上天一直都在守護着你們……」



玩者請留意本關是有兩個版本的，如果玩者在這關之前沒有先解放到北方領土，敵人的LEVEL會較低(如敵人組成表所示)，頭目則是兩個聖騎士；但如果玩者已解放北方領土，敵人的LEVEL會全部加二，頭目亦會變成兩名「達尼嘉的騎士」，不過兩關的敵人數量和類別是一樣的。

本關的目的，是佔領王都威利亞前的兩座城塞——羅城退狄比魯圖和羅城退狄力起。戰事一開始敵人的三個軍團共11個部隊已在離自軍極近的位置出現，似乎打算短時間決戰，玩者這時除了正面突破外沒其他選擇，記得善用「集中攻擊指揮官」的戰鬥指令，可以的話先將敵方軍團內的百人長擊倒，待各個軍團部件散開後再來各個擊破。敵人的後方防守力幾乎等於零，故此在突破第一輪攻擊後，玩者就可以直搗黃龍。至於頭目不論是那一個攻略法都差不多，因為他們不會改變朝向着的方向，從後襲擊是最好的辦法。達尼嘉騎士的能力雖高，但說到底只是物理攻擊，面對玩者的「車輪戰」相信不能捱得很久。戰勝後從俘虜口中知道「真王」正準備用「禁呪」消滅所有人，「淨化世界」。和中央的最後決戰即將展開！

(戰後如果到紀律之地哥斯比治探索，可以得到在深夜會有天使出現在教會內的情報，只要玩者的人民支持度夠高，就可以在深夜從天使處得到上天的禮物——サザンクロス。)

隱藏財寶

A	ルーンプレート
B	精密の水晶
C	ルファル
D	天使の鎧
E	秩序の書

野生生物

森林	鬼怪
森林	蛇髮女妖
岩場	巨亞龍
岩場	人面獅身獸
荒地	雷龍

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 拉提拿(ラティーナ)	291	56	魔女
2 交易之地加亦達(ガエタ)	272	49	商店
3 英巴哈(イェンバハ)之町	115	51	
4 宿場町巴魯謝(バルジェ)	112	47	
5 紀律之地哥斯比治(ゴスピッチ)	128	88	
6 羅城退狄比魯圖(トイデベルト)	61	50	
7 羅城退狄力起(トイデリッヒ)	45	50	
8 王都威利亞(ウィニア)	174	50	

敵人組成

a	百人長lv32x1士兵x4
b	女魔導士lv31x1鬼怪lv33x2食人魔lv33x1
c	女聖騎士lv32x1鷲頭獅lv31x1鷹頭獅lv31x1
d	魔導士lv33x1人面獅身獸lv31x1食人魔lv31x1
e	魔導士lv33x1魔導士lv31x2魔法師lv31x2
f	百人長lv32x1士兵x2閃光銅龍lv32x1
g	魔導士lv32x1小魔怪lv31x2劍客lv31x2
h	黑騎士lv31x1食人魔lv34x1食人魔lv33x1
i	百人長lv32x1士兵x2五頭龍lv32x1
j	女獵人lv32x1鬼怪lv32x2小魔怪lv32x2
k	馴獸師lv32x1小精靈lv31x2五頭龍lv31x1
l	女獵人lv32x1箭手lv31x2騎士lv31x2
m	黑騎士lv33x1特亞武lv31x1黑龍lv31x1
boss1	聖騎士lv33x1盔甲戰士lv32x2女聖騎士lv32x2
boss2	聖騎士lv33x1劍客lv32x2女獵人lv32x2
(boss1)	守門者lv36x1天使騎士lv34x4
(boss2)	守門者lv36x1牛頭怪lv34x4

第37話 約定(約束)——央地拉提唔(ラティウム)

據點情報

1	革命軍臨時營地
2	金剛殿外苑
3	石榴之庭園
4	通用門前休憩處
5	中央御苑
6	天守・金剛殿

革命軍已經攻入王城威利亞內，國王布洛吉斯非常焦急，命令由美路立即使出禁呪，消滅革命軍和洛狄斯。但由美路並不理會他，原因是主角已來到他面前，在這時候使用禁呪只會連主角也殺掉。由美路對父王的忍耐這時已到了極限，終於用強力的異次元魔法把他殺死了。由美路喃喃自語道：「任何人都不能阻止我，除了……」


◆ 由美路把自己的父親殺了。

今關玩者要進行第二次的攻城戰，和上次一樣玩者不可以在這關派遣軍團出戰，所有軍團都會在戰事前解散。另外要留意本關設有時間限制，玩者必須在限時前完成。王城內外共有兩道城牆保護，外面的一幅入口有三個，為方便起見，玩者宜兵分兩路從西面通用門和南面正門的城門侵入城內，東面的入口由於距離太遠，除非你想拿隱藏財寶，否則沒必要前往。(筆者按：城內的敵人在未發現玩者的部隊前會到處巡邏，所以地圖上標示的敵人位置可能有所偏差)由於正門的敵人抵抗力較強，因此主力應從正門入侵，多了出來的部隊順便可以用來掃蕩東面的敵人，一舉兩得。比起上一次攻城戰，今次可以回復體力的據點多了，但玩者不要鬆懈下來，經常帶備回復寶物作戰是個好習慣。

隱藏財寶

A	銀の砂時計
B	マラカイトソード
C	アイスチェイン

一輪激戰後，主角終於攻入天守。主角的預感並沒有錯，所謂的「真王」、「契約之子」真的是由美路，由美路向主角解釋自己已得到了究極之力，他要用這力量改變世界，洛狄斯和魔界在這力量前都並不可怕，他要成為統領人和魔的世界之王！他又要求主角協助他完成這目標，履行他們小時候的約定，成為他的騎士……主角當然不會接受這番說話，由美路在一怒之下，便要和主角決戰。由美路召喚出兩名達尼嘉騎士幫助他，他自己則用廣範圍魔法應戰。敵人的攻擊力雖強，但玩者可以仍可以用集中攻擊由美路速戰速決。


◆ 愛可以令人失去理智。

戰勝後，由美路告訴主角自己真正的身世，作為開關王的後嗣，他有義務履行開關王和達尼嘉之約定，他是達尼嘉借助用來復活的身體。至於使用禁呪的原因，是希望在世界一切都被消滅後，主角便沒有了作戰的理由，會回到他的身邊，做他的騎士……不過主角回答這完全不是由美路心目中的理想世界，真正的理想世界，應是大家都能幸福地生活的世界！由美路聽了後開始醒覺過來，但在他背後的瑪莉不願見到王子離開她，打算和由美路同歸於盡！瑪莉用劍刺穿由美路的胸膛後，正準備自殺之際，神秘女子謝達突然出現，將瑪莉帶走了。主角抱着由美路，承諾一定會實現他理想的世界！

敵人組成

a	聖騎士lv35x1聖騎士lv33x2騎士lv32x2
b	聖騎士lv234x1聖騎士lv32x2五頭龍lv32x1
c	黑騎士lv34x1鷲頭獅lv32x1小魔怪lv32x2
d	魔導士lv33x1有翼人lv32x2食人魔lv32x1
e	黑騎士lv34x1黑騎士lv32x2鬼怪lv32x2
f	牛頭怪lv33x1扎哈lv32x1地龍lv32x1
g	女巫lv33x1南瓜人lv32x2鬼怪lv35x2
h	女魔導士lv33x1亞龍lv32x1食人魔lv32x1
i	聖騎士lv34x1聖騎士lv32x2騎士lv32x2
j	牛頭怪lv33x1傑比洛斯lv32x1特亞武lv32x1
k	聖騎士lv33x1鬼怪lv32x2小魔怪lv32x2
l	盔甲戰士lv34x1聖騎士lv32x2食人魔lv32x1
m	女魔法師lv33x1幼龍lv32x1鬼怪lv32x2
n	盔甲戰士lv34x1盔甲戰士lv32x3牛頭怪lv32x1
o	馴龍師lv33x1紅龍lv32x1鬼怪lv35x2
p	惡魔lv34x1鬼魂lv32x2骷髏妖lv32x2
q	惡魔lv34x1鬼怪lv32x2食人魔lv32x1
boss	君主lv34x1守門者lv33x2

第38話 未完之戰(終わらない戦い)——奧露牙(オールア)平原

革命雖然已經成功，但主角仍有一個重要的任務——阻止魔界女王達尼嘉復活，阻止OGRE BATTLE再現！為此主角要繼續戰鬥，完成由美路的心願！

妖星之謝達帶着瑪莉打算前往解開達尼嘉的封印，但在途中遇到了理查一行冥煌騎士們。雖然謝達曾經背叛過冥煌騎士們，但雙方現在都走頭無路，在一輪交涉後他們決定幫助謝達解開封印，而條件是他們要得到神之祝福，得到「究極之力」！

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 蘭狄力(ランデリッヒ)城塞	15	50	
2 教示之地魯邦(ルバン)	252	68	
3 宿場町蘭狄古(ランデック)	84	57	商店
4 紀律之地布朗多(ブロード)	235	82	
5 艾比斯丹(アルベスタ)	133	28	
6 巴達色(バータセーク)	278	40	
7 查保(ザーボウ)之村	61	20	
8 德洛斯(トラノス)	94	25	魔女
9 其些古(ケーセグ)之町	99	55	
10 交易之地阿柏甸(アパティン)	140	28	商店
11 安德魯多(アンデロート)關門	53	50	

雨果發現有許多魔物正朝西部進發，從觀察所得，牠們的目的地是奇利奧利斯山域，很有可能當地的遺跡就是






◆ 因為利害一致而再度合作的冥煌騎士和謝達。



◆ 為了主公家族的名譽，達姆士甘願犧牲自己。

敵人組成

a	黑騎士lv32x1食人魔lv35x1食人魔lv34x1
b	女魔導士lv33x1鬼怪lv33x2箭手lv32x2
c	魔導士lv33x1骷髏妖lv32x2食人魔lv32x1
d	劍客lv33x1鬼怪lv33x2忍者lv32x2
e	百人長lv33x1士兵x3神殿騎士lv32x2
f	忍者頭目lv33x1鬼魂lv32x2小魔怪lv32x2
g	神殿騎士lv34x1食人魔lv32x2
h	百人長lv33x1士兵x3牛頭怪lv32x1
i	神殿騎士lv34x1鬼怪lv32x2小魔怪lv32x2
j	牛頭怪lv34x1喪屍lv32x2鬼怪lv32x2
k	百人長lv33x1士兵x3神殿騎士lv32x1
l	女魔導士lv32x1鬼怪lv34x2食人魔lv34x1
m	神殿騎士lv34x1鬼怪lv32x2食人魔lv32x1
n	百人長lv33x1士兵x4
p	牛頭怪lv34x1神殿騎士lv33x2鬼怪lv32x2
o	牛頭怪lv34x1神殿騎士lv33x2食人魔lv32x1
boss	神殿指揮官lv35x1神殿騎士lv33x2鬼怪lv33x2

達尼嘉封印之地！因此現在前往遺跡是最優先的事。不過首先主角們要解決阻住去路的敵人。這關的版圖極之闊大，幸好到處都有據點可供回復之用，問題還不算太大。敵人在通往主城的各條道路上都有軍團駐守，不過它們都是小軍團，面對玩者強大的部隊應產生不了大的作用(四隊軍團，即有四隊百人長、亦即是有四隊廢物^_^)，玩者可以放心兵分四路行進。而這關的頭目是理查的家臣達姆士，他為了拖延時間讓波魯多榮前往遺跡，捨身攔着主角的去路。雖然他的忠心和行為十分可敬，但敵人始終是敵人，主角仍然是要把他擊倒。

製作人員可能終於發現遊戲中絕大部分的頭目都「無遮無掩」太過易打了，這次在達姆士前面有一隻鬼怪作掩護，但始終無補於事，鬼怪又能捱得到多少刀呢？只要稍為小心達姆士高超的攻擊力，在用集中攻擊就可打敗他。

過關後，雨果告訴主角冥煌騎士團正以西部城為據點行動，雖然理應盡快趕往遺跡，但始終背着敵人作戰不是太好，加上傳説西部城內有一份遺跡調查書，故此主角們應以這裏為下個目標。

隱藏財寶

A	アースジャベリン
B	伯爵の衣
C	ブロクス
D	アーケツラーヴ
E	混頓の壷
F	ヴォルケイトス
G	ベルオブサンダー

野生生物

草原	烏鴉人
森林	特亞武
岩場	紅龍

第39話 抑壓──威地魯斯(ウェンティヌス)地方



在西部城達魯比亞，理查正在翻閱書庫內的典籍，這時其弟波魯多榮到來，向他報告達姆士的死訊，但理查完全不為所動，只是冷冷地命令他前去對付革命軍，雖然波魯多榮沒有出聲，但他對其兄長之不滿已開始提升至極點……

革命軍重臨西部城，這裏雖曾是由美路的領地，但現在已被冥煌騎士控制。看看敵人的組成，可以見到其主力是魔界生物，冥煌騎士已是一群只為私利和慾望行動的集團了。

玩者的主城位於地圖中央的位置，一開始已被敵人包圍，盡早突圍方是上策。另外留意地圖左下角的里拉恩斯之町是由自軍所控制的，敵人的傳令部隊b會向此城進發，如果他成功佔據該地，敵人援軍i至j就會出現。單從陸路進攻是無法阻止他的，所以玩者最好有一隊飛行部隊，派他越過山脈嚇走該傳令部隊就行了。今關的地圖雖小，但敵人眾多，幸好有一河流穿越地圖南北，防止了敵人逃亡，減低了殲滅敵人所需的時間。

這關的頭目又是波魯多榮，他為了替恩師達姆士報仇，而主角則是為由美路報仇，雙方再一次的對決實難以避免。波魯多榮的攻擊力十分高，但隨行的神殿騎士和牛頭怪只是嘍囉，加上他前面沒有掩護，玩者很快就可以擊倒他。不過波魯多榮即使敗陣下來，也會及時用轉移魔法脱出。

PAUSE

◆ 如果讓敵人成功叫到援軍，今關的敵人數是有史以來最多的。

「俺は貴様等が許せないッ！
我が師タムズの仇、
ここで討たせてもらうッ！

「そこ迄して地上の覇権を
手にする気なのかッ！

◆ 冥煌騎士對力量的執着可真不是蓋的……

野生生物

岩場	巨亞龍
濕地	五頭龍
草原	禿鷹人

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 教示之地可布狄(ホープデール)	187	78	
2 里拉恩斯(リライアンス)之町	187	18	
3 修魔之地卡拉特(カートライト)	253	79	魔女
4 伊布基比(イブギビック)	253	67	
5 交易之地狄明殊(ティミンズ)	230	35	商店
6 紀律之地爾告魯力(イグルーリク)	244	12	
7 西部城達魯比亞(タルペイア)	177	50	

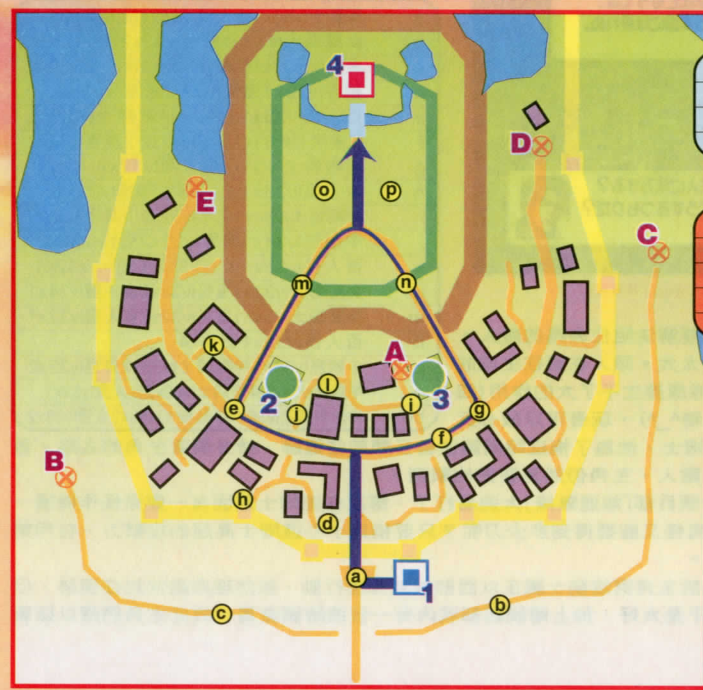
敵人組成

a	牛頭怪lv36x1神殿騎士lv35x2鬼怪lv34x2
b	神殿騎士lv36x1鬼怪lv34x2小魔怪lv34x2(傳令部隊)
c	惡魔lv36x1鬼怪lv34x2食人魔lv34x1
d	牛頭怪lv36x1喪屍lv34x2鬼怪lv34x2
e	牛頭怪lv35x1鬼怪lv34x4
f	牛頭怪lv36x1神殿騎士lv35x2食人魔lv34x1
g	黑騎士lv34x1食人魔lv37x1食人魔lv36x1
h	牛頭怪lv36x1神殿騎士lv35x4
i	馴獸師lv35x1小精靈lv34x2五頭龍lv34x1
j	烏鴉人lv35x1小魔怪lv34x2石化雞lv34x1
k	聖騎士lv35x1鬼怪lv35x2小魔怪lv35x2
l	烏鴉人lv35x1巨亞龍lv34x1亞龍lv34x1
m	牛頭怪lv35x1食人魔lv34x2
n	女獵人lv35x1小魔怪lv35x2鬼怪lv35x2
o	魔導士lv36x1魔導士lv34x2魔法師lv34x2
p	魔導士lv35x1骷髏妖lv34x2食人魔lv34x1
q	神殿騎士lv36x1鬼怪lv34x2食人魔lv34x2
r	神殿騎士lv36x1食人魔lv34x2
boss	神殿指揮官lv37x1神殿騎士lv34x2牛頭怪lv34x2

隱藏財寶

A	混沌の壷
B	再生の祭壇
C	コルヌリコルヌ
D	ヒートテックス

第40話 不能相容的存在(相容れぬ存在)——威地魯斯(ウェンティヌス)地方



據點情報

1 革命軍臨時營地
2 馬手公園
3 弓手公園
4 天守・碧玉樓

隱藏財寶

A ウインドアーマー
B ブレイザブリク
C サンシオン
D 雷鳴のヘルム
E 剣の紋章

敵人組成

a	牛頭怪lv35x1神殿騎士lv34x4
b	劍客lv34x1鬼怪lv36x2鷹頭獅lv33x1
c	黑騎士lv34x1黑龍lv33x1食人魔lv36x1
d	女魔法師lv34x1幼龍lv33x1鬼怪lv33x2
e	女魔導士lv34x1巨亞龍lv33x1食人魔lv33x1
f	馴龍師lv34x1扎哈lv33x1鬼怪lv33x2
g	烏鴉人lv34x1有翼人lv33x2小魔怪lv33x2
h	烏鴉人lv34x1烏鴉人lv33x2小魔怪lv33x2
i	牛頭怪lv34x1扎哈lv33x1地龍lv33x1
j	黑騎士lv35x1鷲頭獅lv33x1小魔怪lv33x2
k	魔導士lv35x1人面獅身獸lv33x1食人魔lv33x1
l	馴龍師lv35x1閃光銅龍lv33x1鬼怪lv33x2
m	牛頭怪lv35x1神殿騎士lv34x2鬼怪v33x2
n	牛頭怪lv35x1神殿騎士lv34x2食人魔v33x1
o	神殿騎士lv35x1鬼怪lv33x2食人魔lv33x1
p	神殿騎士lv35x1食人魔lv33x2
boss	死亡神殿騎士lv35x1閃光銅龍lv34x1扎哈lv34x1

革命軍突破了洛狄斯外圍的防衛，已經侵入了西部城中，理查對弟弟的無能非常不滿，決定要他前往遺跡，而他則留在西部城內親自迎戰革命軍。



◆本是同根生，相煎何太急？

今關再一次是攻城戰，相信大家對攻城戰的技巧已經駕輕就熟，在此不再覆述。和之前兩次的攻城戰相比，西部城的結構來得簡單得多了，而它的入口只有一個，玩者無須花心思選擇。侵入城內後將兵力一分為二，向第二道城門進發，在這處玩者會受到敵人頑強的抵抗，但幸好兩道城門附近各有一個據點，回復體力和疲勞應不成問題，通過了第二道城牆後理查就在面前了。不過玩者要注意在自軍的營地東和西面各有一隊敵人，因此記得要有部隊留守營地內。



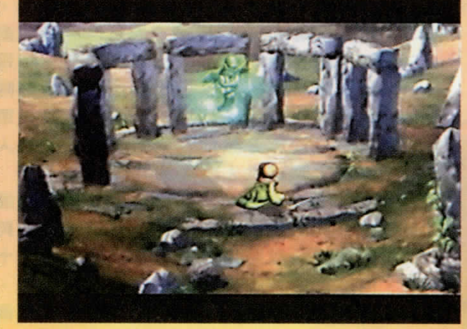
◆受到兩條上級龍攻擊後能力會大大降低，十分不利。

理查帶着兩條上級龍登場，看來冥煌騎士團的兵力已經耗盡了呢，不過絕不要輕敵，因為龍的廣域噴霧攻擊有着很高的攻擊力，並有使人能力值降低的效果，加上理查本身亦有着很強的攻擊力，一下會心一擊可是會死人的，因此玩者宜用有牧師的部隊應戰，並要善用一擊脱離戰術，慢慢消耗理查的體力和回復寶物後，即便他有多強也無補於事。

理查在被革命軍擊敗後，撤退至通往遺跡的路上，並遇上了弟弟波魯多榮。理查叱責他為何不趕快去解開封印，這時候波魯多榮拔劍，大叫「我不會再聽你的話了！」，然後一劍把理查殺死……他對理查的不滿終於一下子爆發出來了。但理查並沒有埋怨弟弟的行為，死前他説：「這樣就對了……為了你，即使我……」

第41話 睡眠之地(眠りの地)——奇利奧利斯(ケレオレス)山域

波魯多榮、謝達和瑪莉來到了達尼達的封印前，準備利用瑪莉的身內的力量打開封印，但這時波魯多榮的部下報告主角們已經迫近遺跡，他於是立即前往應戰。餘下來的謝達將一把劍交給瑪莉，着她用它解開封印，但(謝達以為)已精神崩潰了的瑪莉拒絕了這個要求。謝達在沒有法子下，告訴瑪莉她的真正的身世，原來她的父親，是大陸第一的大賢者拉殊狄(ラデシュイ)，瑪莉和由美路相遇、戀愛，全都是她父親的意思，是她的命運！瑪莉無法接受這事實，一怒之下把謝達殺了。在封印前，過份悲傷的瑪莉用刀狂插地面，在地上刺穿了一個洞。忽然，從這個缺口裏有個身影走出來……！


◆瑪莉果然擁有解開封印的力量！

敵人組成

a	惡魔lv36x1鬼魂lv34x2骷髏妖lv34x2
b	牛頭怪lv35x1牛頭怪lv34x2食人魔lv34x1
c	牛頭怪lv35x1食人魔lv34x2
d	馴龍師lv35x1扎哈lv34x1鬼怪lv34x2
e	牛頭怪lv35x1鬼怪lv34x2小魔怪lv34x2
f	女獵人lv35x1小魔怪lv34x2鬼怪lv34x2
g	魔導士lv36x1人面獅身獸lv34x1食人魔lv34x1
h	女巫lv35x1南瓜人lv34x2鬼怪lv37x2
i	黑騎士lv36x1-鷲頭獅lv34x1小魔怪lv234x2
j	牛頭怪lv36x1神殿騎士lv35x2食人魔lv34x1
k	牛頭怪lv36x1神殿騎士lv35x2鬼怪lv34x2
l	神殿騎士lv36x1食人魔lv34x2
m	神殿騎士lv36x1鬼怪lv34x2食人魔lv34x1
boss	神殿指揮官lv37x1惡魔lv34x2食人魔lv34x1

達尼嘉復活後

boss 達尼嘉神lv38x1觸手lv38x2

據點情報

據點	人口	道德水平	設施
1 武素尼(ムースニー)	117	35	商店
2 勒達舒古安(ナタシュクアン)	188	48	
3 文更(ミンガン)之町	122	39	
4 艾絲卡巴(エスカナバ)	66	80	
5 巴利拿(バレナ)	171	81	
6 教示之地達拉拉(タナナ)	160	41	
7 僻土杜魯保(ドルボー)	43	28	
8 山間之町接新比路(ジプサンビル)	86	53	魔女
9 奇利奧利斯(ケレオレス)	31	31	

最終決戰的時候終於來臨，主角能否阻止達尼嘉復活，關乎着世界的安危，大家全力以赴吧！本關的敵人數量不多，配置亦十分鬆散，面對玩者身經百戰的部隊只能説是有勇無謀，不過要注意敵人部隊j會朝自軍的主城進攻，安全起見玩者只消留一隊人馬守護主城就萬無一失了。

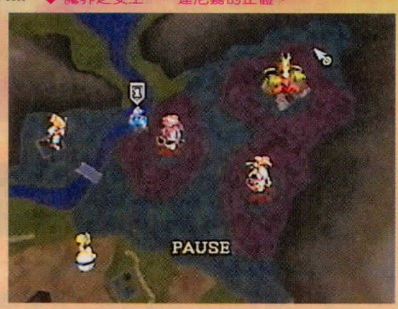
在遺跡前主角和波魯多榮再度相遇，從波魯多榮口中，知道他竟然瘋狂到打算連魔界之女王都利用，想在得到究極之力後把達尼嘉殺掉，自己則成為神的其中一員！主角當然不會容許他這樣做。波魯多榮今回會站在後排用魔法攻擊，加上和他同排的兩名牛頭怪，很有機會使出合成魔法攻擊，為免麻煩，還是用集中攻擊指揮官」速戰速決實際。



波魯多榮敗陣下來後，會再一次用魔法撤退回封印處，他見到達尼加已經復活，為了獨佔究極之力，他一刀把瑪莉殺死。這時候主角趕至，見到達尼嘉把波魯多榮擊倒。冷靜的達尼嘉向主角解釋自己復活的原因，但突然波魯多榮的怨念令到她潛在的黑暗意識凌駕在她理性的一面上，現出其魔界女王的正體。達尼嘉身體衍生出的植物成為了魔界之森，並覆蓋了遺跡一帶。森林裏的兩個缺口會不斷有敵人出現，故此玩者不要遲疑，盡早把達尼嘉擊倒吧！她的兩隻觸手會優先攻擊後排的隊員，而且攻擊力很高，沒有僧侶在的話一定會有人死亡，但即使有玩者仍必須帶備回復用寶物，否則難以持久地作戰，但筆者相信各位一定應付得來的！



◆魔界之女王——達尼嘉的正體。



◆魔界之森裏不斷會有魔物出現。

BEST ENDING



◆主角拒絕了狄斯毎的邀請，決定留在祖國重建家園

◆革命戰爭終結後半年，費特城成為了新國王。

◆數年後，特洛亞、加莉達和阿斯勒普……

◆莉杜和美里汀亞……

◆狄斯毎、化度和歐露比亞等舊同伴，全都因為戰爭再次席捲全大陸，陸續回來替新國王作戰。

◆這位新國王就是主角，後世稱之為「羅陵王」。

◆以人民支持度100完成遊戲。

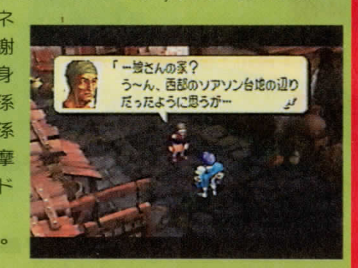
公主的取得法

公主擁有令整個部隊的成員全部行動多一次的特殊能力，是最強職業之一，而公主的基本裝備「純白のドレス」和「ドリームクラウン」都只能從特殊EVENT中取得。要取得「純白のドレス」，玩者先要在狄尼（テニー）平原之波多路（ボードル）城打聽「絲綢（シルクの生地）」的情報，然後在每月的15日，派女性隊員前往中央路德達尼斯（ダーダネルス）的紀律之地米路菲，在露天商店處買下絲綢。最後回到狄尼平原上的紡織之地比路尼哥里（ビルミヌコニ）（同樣是派女性前往），就可以找到裁縫替玩者做「純白のドレス」。



至於「ドリームクラウン」，玩者需要先到翠綠的笆芝籬加之古里摩拿（クレモナ）拿到一份某貴族想寄給前婚約者姬露達（ゲルダ）的郵包，然後前往古利尼（クレネル）溪谷的布利武（ブーレム）城，知道姬露達早已搬走了。接着在謝洛比亞（ゼノビア）國境的國境之町伊路（イール）中，知道由於她身體不好，已搬到在蘇亞臣（ソアソン）台地的土里素（トリスル）之孫女家中居往。但當玩者到達該處時，姬露達已經離開人世了。她的孫女會將一封信交給玩者，托你將它交到該名貴族手裏。回到古里摩拿，那貴族男子在讀完信後會把郵包送給你，裏面載着的就是「ドリームクラウン」。





公主的武器「バトルファン」可以從隱藏財寶或消滅敵人時取得。

TEXT：福田

金田一少年之事件簿3 青龍傳說殺人事件

完全滿分事件簿 攻略篇

PS
製造商：講談社
售價：5800日圓　發售日：99年8月5日
容量：CD-ROM×2 記憶：1 BLOCK
AVG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

※注意，以下所有流程均純粹針對取分而設，實際上玩者還需要在每個地方進行調查，若確實依照流程行動便肯定獲得100分，但若答錯問題的話則有機會被扣去分數，敬請留意。另外，「時間」是指該自由行動內的哪段時間，「前」是0分鐘~3分鐘，「中」是4分鐘~6分鐘，「後」是7分鐘~10分鐘，如此類推。

第一章

青龍旅館殺人事件

取分全流程

A／Walk Through 1

11樓

櫃檯　1分
大堂（第1次）　1分
大堂（第2次）　1分
展望浴室　1分
警備室（第1次）　1分
警備室（第2次）　1分
醫務室　1分
職員室（第1次）　1分
職員室（第2次）　1分
事務室（第1次）　1分
事務室（第2次）　1分

12樓

賭場　1分
健身室　1分
酒吧　1分
室內泳池　1分

13樓

走廊「時間：中」　1分
※遇上總子，必需為步行狀態

14樓

走廊「時間：後」　1分
※遇上南川，必需為步行狀態

15樓

展覽禮堂「時間：前」（第1次）　1分
理惠好感度5分
※確認「理惠的夢」
展覽禮堂「時間：前」（第2次）　1分
理惠好感度5分

展望餐廳　1分
天台　1分



B／調查田中房間

桌子上的文書處理器　1分
軟碟收藏用盒子　1分
垃圾桶　1分
隱語辭典　1分
床鋪　1分
電燈　1分
窗戶　1分
地板　1分
衣櫃　1分
桌上裝飾物　1分
※確認「龍的裝飾物」
字條　0分（必需）

C／田中殺害整理

Q：兇案現場在哪兒？
A：天台[屋上]
3分

Q：當在電梯發現屍體時，到底距離死掉有多久時間？
A：2至3分鐘[2、3分程度]
3分

Q：被認為兇器的柴刀，是誰發現的？
A：星山博
3分

Q：星山在何時手持柴刀？
A：9時01分
3分

Q：在電梯前集結的人中，到底誰最有可能犯案？
A：星山博
3分

Q：與劍持一起在櫃檯的是誰？
A：市川政雄、森山雅子、北山瑪莉、城山昇
2分

Q：行去展望浴室的是誰？
A：星山博
2分

Q：第一個發現屍體的是誰？
A：北條理惠
2分

Q：小孩子呢？
A：野口隆一郎
2分



D／Walk Through 2

11樓

櫃檯　2分
理惠好感度2分
※確認「脫脂綿」
大堂「時間：前半」　1分
展望浴室　1分
醫務室　1分
職員室「時間：中」　1分
事務室　1分

12樓

賭場　1分
酒吧「時間：前」　1分

13樓

1301室（田中的房間）　1分
1302室（南川的房間）「時間：中、後」　1分

1308室（村井的房間）「時間：中、後」 1分
走廊「時間：前」 1分
※遇上總子，必需為步行狀態

14樓

1403室（真田的房間）	1分
1407室（篠原的房間）	1分
1408室（野口的房間）	1分
1409室（市川的房間）「時間：前、中」	1分
走廊	0分

※遇上南川，必需為步行狀態

15樓

展覽禮堂	1分
展望餐廳	1分
天台（掛了禁止進入的牌）	1分

Q：殺害田中的凶器是甚麼？
A：柴刀[ナタ]
3分

Q：柴刀上的血液到底是誰的？
A：田中博道
3分

Q：和附着血液之凶器有關的證據是甚麼？
A：田中在餐廳弄傷手腕[レストランで田中が腕をケガした]
3分

※若確認了「脱脂綿」便會出現下一條問題

Q：和這個有關係的物證是甚麼？
A：脱脂綿
3分

Q：使用它，能實行甚麼詭計？
A：把田中的血液附在柴刀上[あらかじめ、ナタに田中の血を付着させる]
3分

Q：星山所發現的柴刀，是否殺害田中的凶器？
A：這存在着並非凶器的可能性[凶器ではない可能性がある]
3分



E／Walk Through 3

11樓

櫃檯	1分
	理惠好感度1分
職員室	理惠好感度1分

12樓

賭場「時間：前」	0分
酒吧「時間：前」	0分

13樓

1308室（村井的房間） 3分
※確認「村井的證供」

走廊 0分
※遇上瑪莉，必需為步行狀態

14樓

1407室（篠原的房間） 3分
※需要先確認「村井的證供」；接着發生強制事件

15樓

展覽禮堂	理惠好感度1分

F／田中被殺推理

Q：痛恨田中的人有誰？
A：村井敏行、篠原金造、南川泰三
2分

Q：可以單獨犯案的人到底有誰？
A：村井敏行、篠原金造、南川泰三、真田孝一、野口隆司
2分

G／調查南川被殺的賭場

輪盤（第1次）	1分
輪盤（第2次）	1分
閉路電視	1分
角子老虎機	1分
桌球檯	1分
樸克牌檯	1分

H／南川被殺推理

Q：首先單獨出現的是誰？
A：相原總子[相原ふさ子]
3分

Q：接着進內的3人是誰？
A：我們[俺たち]
3分

Q：影像中出現的4人是誰？
A：從後而來的人們[あとから来た人たち]
3分

Q：畫面中不能解釋的事情是甚麼？
A：出入的人數[出入りする人数]
3分

Q：不能解釋的理由是甚麼？
A：離開賭場時多了一人[退室時に一人多い]
3分

Q：多了的一人是誰？
A：犯人
3分

Q：兇案發生後，犯人到底藏身在何處？
A：賭場內[プレジールの中]
3分

Q：犯人到底怎樣離開？
A：和大家一同離開[みんなと一緒に出ていった]
3分



I／Walk Through 4

11樓

職員室（第1次）	理惠好感度5分
職員室（第2次）	理惠好感度2分

12樓

酒吧「時間：中」	0分

13樓

走廊「時間：後」 2分
※需預先確認「雅子的證供」
※遇上瑪莉，必需為步行狀態
※確認「瑪莉的生日」

14樓

1403室（真田的房間）	2分
1408室（野口的房間）	2分
1409室（市川的房間）「時間：後」	2分

※確認「雅子的證供」

走廊「時間：前」 0分
※遇上市川和雅子，需為步行狀態

J／解讀暗號

Q：「6」到底有甚麼意思？
A：隱語
3分

Q：這個「6」的隱語是甚麼訊息？
A：落語
3分

Q：犯人是誰？
A：真田孝一
3分

K／調查相原總子被殺現場

浴室塑膠籃（第1次） 1分
浴室塑膠籃（第2次） 0分
浴室塑膠籃（第3次） 1分
※確認「洋服」
床鋪 1分
電燈 1分
窗戶（第1次） 1分
※確認「窗戶」
窗戶（第2次） 1分
※確認「露台」
地板 1分
衣櫃 1分
桌上裝飾物 1分
※需在田中房間調查過「裝飾物」
※確認「龍的裝飾物」
旅行袋 1分
垃圾桶 1分

「洋服の下に、ブラジャー、ストッキング、パンティの順で下着が重ねられてるな」
金田一

L／總子被殺推理

Q：塑膠籃內的衣服怎樣？
A：新的一樣[新品同様]
3分

※需確認「洋服」

Q：今日她穿着的衣服呢？
A：看不見[見つからない]
3分

Q：房間的狀況怎樣？
A：窗戶有打開過的跡像[窓を開けた形跡がある]
※需確認「窗戶」

Q：露台有甚麼東西？
A：拖鞋[スリッパ]
3分

※如果沒有確認「露台」就會出現BAD END

Q：為何會有拖鞋？
A：總子曾經到過露台去[ふさ子は一度ベランダに出ていた]
3分

Q：假如到過露台衣服會變成怎樣？
A：濕透[濡れている]
3分

Q：濕透了的衣服在哪兒呢？
A：看不見[見つからない]
3分

Q：現在考慮目前狀況，兇案現場到底是在哪裏？
A：露台[ベランダ]
3分

Q：殺死她的方法是？
A：撲殺

Q：相原總子的致命傷是在身體的…
A：頭頂部

Q：那麼，兇器是？
A：青龍之像[青龍の像]

Q：總子與犯人的關係推測應該是…
A：很親密[親しい]

Q：從現場情況看來，犯人的特徵是…
A：長得很高[背が高い]

Q：這樣，犯人是？
A：真田孝一
3分

M／調查南川泰三的房間

桌子上的筆記簿(第1次) 1分
桌子上的筆記簿(第2次) 0分
※確認「相片」

相片 1分
※需確認「相片」

旅行袋(第1次) 1分
旅行袋(第2次) 0分
※確認「禮物包」

禮物包(第1次) 0分
※需確認「禮物包」

禮物包(第2次) 0分
禮物包(第3次) 1分
垃圾桶 1分
床鋪 1分
電燈 1分
窗戶(第1次) 1分
窗戶(第2次) 1分
地板 1分
衣櫃 1分
桌上裝飾物 1分
※確認「龍的裝飾物」

N／解破迷你遊戲

密碼1：0805
密碼2：1224
※輸入錯誤扣3分

第二章
登山列車殺人事件

O／夏美被殺推理

Q：倉島夏美何時被殺？
A：當前往第2車卡時[2両目へ移動中]
2分

Q：在哪兒被殺？
A：車門[デッキ]
2分

Q：行兇後，犯人往何處逃？
A：第2車卡[2両目へ逃げる]
2分

Q：逃向第2車卡後，犯人採取甚麼行動？
A：伏在右側的坐位[右側座席に伏せる]
2分

Q：犯人可能會是？
A：右側的人物[右側にいた人物]
2分

Q：相片中有甚麼提示？
A：氣球與帽子[風船と帽子]
3分

Q：煙霧中人影的真正身份是？
A：戴着帽子的氣球[帽子を乗せた風船]
3分

Q：屍體有沒有動過？
A：動也不動[動いていない]
3分

Q：拉動過的痕跡代表甚麼？
A：氣球與帽子被拉動過[風船と帽子を引きずった]
3分

Q：帽子人為何會消失掉？
A：線的拉動令氣球割破[糸を引いて風船を割った]
3分

Q：從現在的推理，犯人到底是在甚麼地方？
A：右側前方坐位[右側先頭座席]
3分

第三章
遊覽船殺人事件

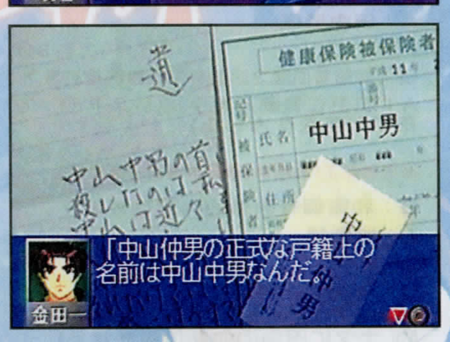
P／調查石塚妙子被殺現場

洗面台 0分
※確認「手帕」

地板[床] 2分
洗面所 2分
排水口(第1次) 0分
排水口(第2次) 2分
手帕[ハンカチ] 2分
※需確認「手帕」

屍體 2分
水喉[蛇口] 2分
鏡 2分
手袋[カバン] 2分
唇膏[口紅] 2分
鐵線[針金] 2分
※確認「鐵線」





Q／死因及真兇之推理

Q：屍體上致死的原因是？
A：手腕被深深的割傷[手首が一気に切られている]
3分

Q：現場的不自然地方是甚麼？
A：熱水不斷地流出[熱湯が流れたままになっている]
3分

Q：石塚妙子的遺留物品有？
A：唇膏[口紅]、眼鏡[メガネ]、手帕[ハンカチ]、手袋[カバン]
各4分
※答錯扣3分

Q：用來固定門的是甚麼？
A：鐵線[針金]
4分

Q：鐵線的真正身份是甚麼？
A：形狀記憶合金
4分

Q：形狀記憶合金靠甚麼來變形？
A：熱水的蒸氣[熱湯の蒸気]
4分

Q：鐵線到底怎樣變形？
A：由畢直的狀態，變形為螺旋狀[まっすぐの状態から、らせん状に変形した]
4分

Q：遺書不自然的地方有哪兩處？
A：誕生日

Q：理由是？
A：中山虛報自己的年齡[中山には年齢詐称のクセがあったから]

Q：另一個不自然地方？
A：名字[名前]

Q：理由是？
A：名稱的漢字有點不同[名前の漢字が違うから]
※以上兩題的次序可以倒轉

Q：最有可能知道正確出生日期及名稱的人是誰？
A：家人[家族]
5分

Q：乘客之中誰是中山的家人？
A：妻子[妻がいる]
5分

Q：遺書是誰寫的？
A：中山佐織
5分

Q：在這情況下，最有可能殺害石塚妙子的人是誰？
A：中山佐織
5分

最終章
青龍傳説殺人事件

R／Walk Through 5

11樓

櫃檯「時間：前、中」	1分
櫃檯「時間：後」	3分

※確認「城山不在場證據」

警備室「時間：前」	1分
警備室「時間：中、後」	3分

※確認「星山不在場證據」

13樓

1308室（村井的房間）	3分
走廊「時間：前」	0分

※遇上城山，必需為步行狀態

14樓

1407室（篠原的房間）	3分
走廊「時間：中」	0分

※遇上城山，必需為步行狀態

追加資料

分別觀看12樓、13樓、14樓和15樓電梯大堂的圖畫（無需順次序），可獲得2分、2分、2分及4分。
※確認「圖畫」

S／龜井喜一推理

※以下內容必需分別確認了「城山不在場證據」和「星山不在場證據」兩者，否則會扣去10分。

Q：從筆記中的生活狀況看來，那個是怎樣的人？
A：獨自生活的單身漢[一人暮らしの独身男性]
3分

Q：剩餘下來還有誰是獨身男性？
A：村井敏行、篠原金造、真田孝一
3分

※答錯扣2分

Q：在記事簿裏一同看見的有甚麼？
A：即影即有相片[ポラロイド写真]
3分

Q：相片裏有甚麼不自然的地方？
A：背景的星空[背景の星]
3分

Q：到底誰有可能拍得這張相片？
A：真田孝一
3分

T／財寶所在地的推理

Q：龍崎傳説和甚麼拉上關係？
A：青龍旅館的圖畫[青龍ホテルの絵はがき]
5分

找尋藏寶地點的迷你遊戲
※只要成功將4幅圖畫拼成島的形狀，就可獲得10分

U／調查真田爆炸房間

爆破裝置（碎片）	1分
木棒	1分
床鋪	1分
牆壁	1分
窗戶（2次）	1分
鞋	1分
被單	1分

V／爆炸詭計的推理

Q：哪些證物有不自然地方？
A：鞋和棒[靴と棒]
4分

Q：這房間有人死去時的狀況是怎樣的？
A：身體被被單所蓋着[身体にシーツが掛かっていた]
4分

Q：小刀刺向甚麼位置？
A：身體的中央[身体の中央]
4分

Q：爆炸後床鋪有甚麼奇怪地方？
A：中央凹陷下去[中央がくぼんでいる]
4分

Q：發現真田時，實際上他是在甚麼狀態的？
A：身體沈在凹陷的地方[くぼみに身体を沈めていた]
4分

Q：證物中的鞋和棒有甚麼意思？
A：腳的複製品[脚のダミー]
4分

Q：甚麼刮花了露台？
A：真田以鐵線逃走時的痕跡[真田がワイヤーで逃げた跡]
4分

Q：為何要在1303室自殺？
A：以便利逃走[逃げる時いちばん発見されにくいから]
4分

Q：炸彈放在哪裏？
A：床上[ベッドの上]
4分

Q：炸彈為何要放在床上？
A：為了讓金田一發現[金田一に発見させるため]
4分

Q：為甚麼真田要讓金田一看見呢？
A：等他逃離房外[部屋から外に逃がす]
4分

Q：真田這時去了哪裏？
A：逃往下一層[下の階に逃げた]
4分

Q：為何要炸掉房間？
A：屍體的消失不會顯得不自然[死体が消えても不自然に思われないようにするため]
4分

W／最後一幕

玩者要在5分鐘內把北條理惠找回，活動範圍只限12至15樓。

1403室（真田的房間）	0分

※聽見城山叫眾人的疏散聲音；假如曾聽過「理惠的夢」就會想起理惠的説話。

15樓展覽禮堂	結局分歧點

<結局1> 理惠好感度為18或以上，與及總偵探分為350以上
金田一在火海中找回理惠，成功將她帶走逃離即將爆炸的旅館；額外可得偵探分40

<結局2> 理惠好感度為18或以上，但總偵探分不足350
金田一在火海找到理惠的信件，無法將她救出；額外可得偵探分20

<結局3> 理惠好感度少於18
金田一在火海找到理惠和真田的合照，無法將她救出；額外可得偵探分10

THE END

TEXT：J.J





BUGS BUNNY Lost in Time
寶尼兔 迷失時空
完全地圖攻略篇 PART 3



PS
製造商：Infogrames
售價：39.95美金　發售日：6月18日
容量：CD-ROM
ACT／1P／MEM



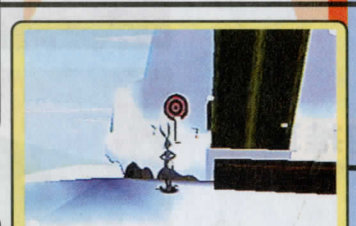
15.正面和這鴨子打是沒可能獲勝的，但只要先一腳將圓木踢轉，便能輕鬆的一腳幹掉牠。



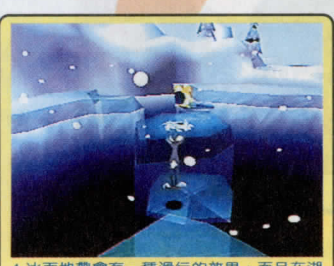
11.取得用來在冰面上行走的鞋子後，便可在限時之內將三個鐵甲騎士打敗，取得他們身上的金蘿蔔。



10.當賓尼剛進入這房間時，是會直接給掉進冰面之下的，這時要先爬往左方的洞穴跳出來。



5.從地上拾起雪球拋向對岸的靶子，木橋便會應聲掉下。



4.冰面地帶會有一種滑行的效果，而且在湖面上更有一些冰塊是易碎品，在跳上它的時候必須按着○擊減輕力道才可。



2.其中一個雪人之內藏着這鴨子，當他現身後可用雪地上拾起的雪球擲向牠，成功擊中2~3次可得到2枚金蘿蔔。

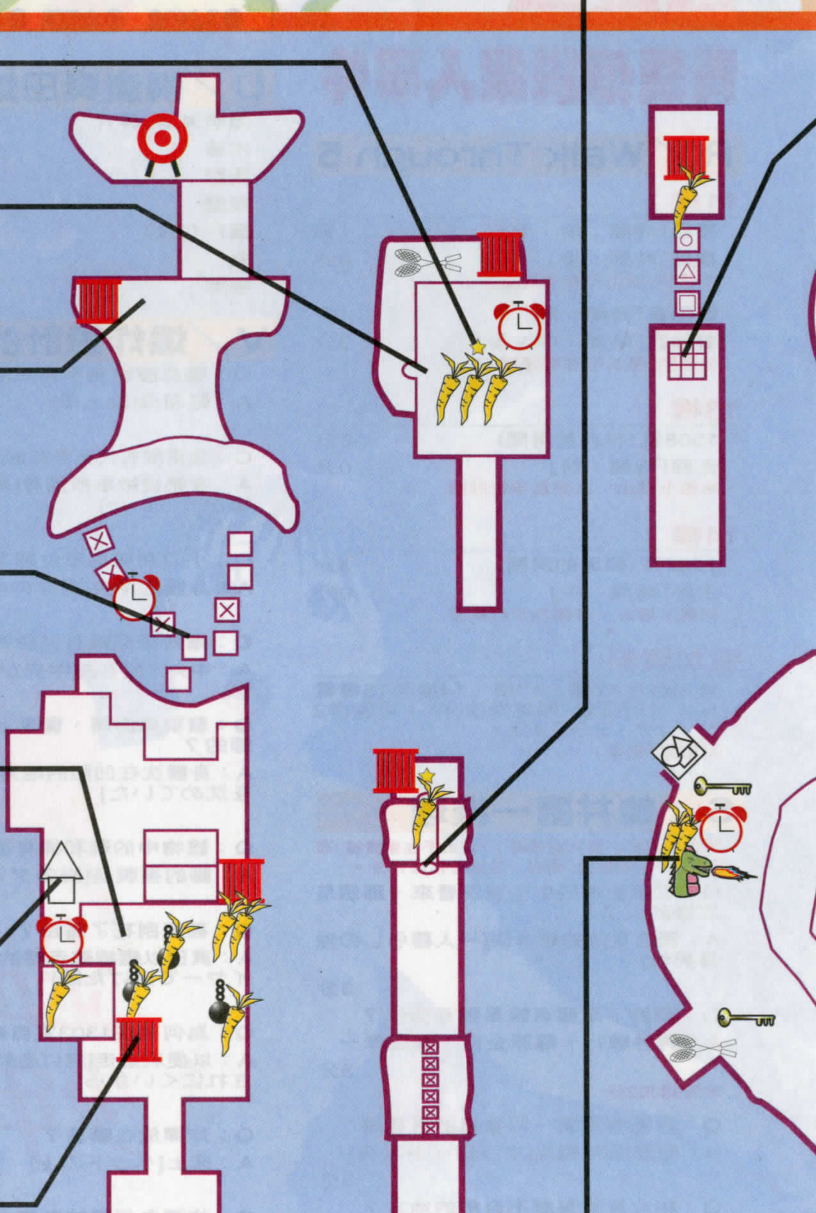


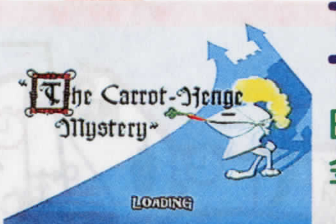
3.進入這房間內可得到傳授「風扇」魔法，雖然在這版沒有使用的機會，但卻是某些版面取得道具所不可缺少的。



1.首先將這戴着帽子的雪人踢散，跟着便可利用帽子作為踏腳點取得設在上方的紅色箱子。







THE MEDIEVAL TIMES
THE CARROT-HENGE MYSTERY

時鐘總數：8

金蘿蔔總數：20



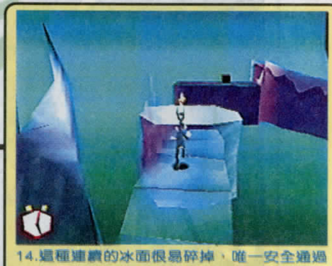
12.在這房間內要先跳上圖案板令前方的浮台升起，然後利用它們跳到盡頭取得道具。



8.山頂的其中一條柱子是可以推得動的，在那裏會發現一個通往下方的地洞。



7.首先攀上這山頂，魔術師會將遊戲中的最後一個魔法「鎖匙」教給賓尼，此外亦告訴牠要收集5粒星星來取得山頂上的鐘。



14.這種連續的冰面很易碎掉，唯一安全通過的方法是利用按着○的方法來移動。



13.這房間內要先開動機關，然後在限時之內不斷的向上跳。



9.沿着地洞的通道回到下層時，可利用跳躍取得途中的紅色木箱及金蘿蔔。



6.這種噴火龍在踏上牠的第一及第二次時會先後掉出一枚金蘿蔔，而第三次的時候則會掉下一個時鐘。

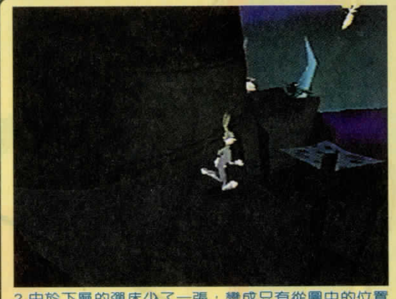
THE STONE AGE
MAGIC HARE BLOWER

時鐘總數：14

金蘿蔔總數：31

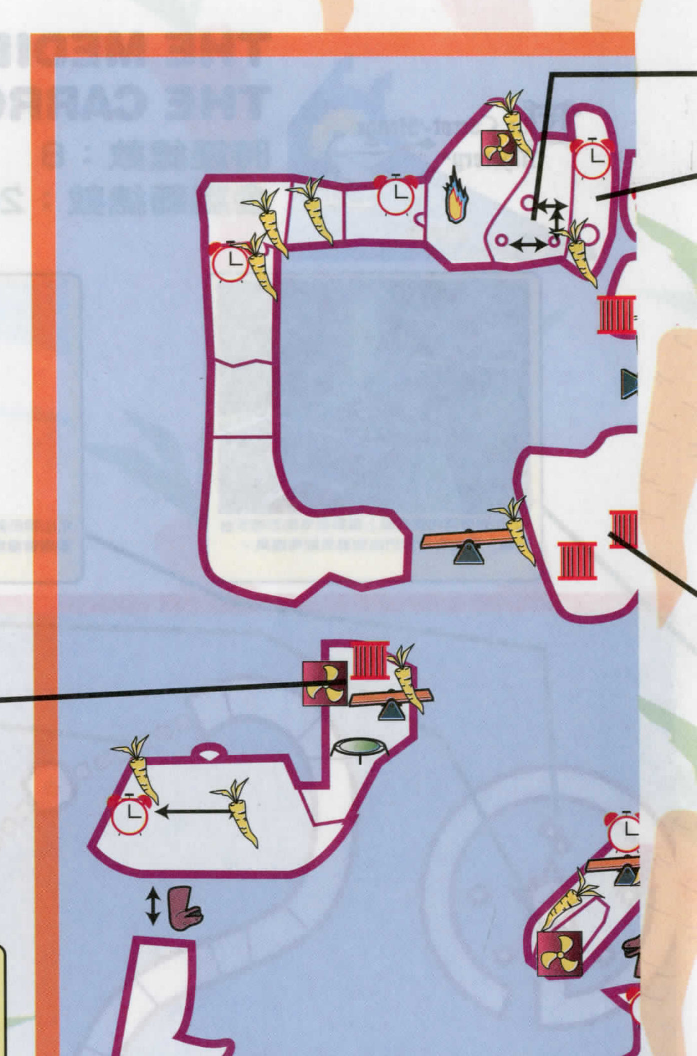



1.這版表面上是「WABBIT ON THE RUN!」的晚上版，但圖版上仍會有很多修改了的地方，例如這裏本來是放彈床的，現在就變成了風扇。


2.由於下層的彈床少了一張，變成只有從圖中的位置起跳才能到達前面最高位置的那張彈床。


3.待鐵塊掉下來後，可拾起附近的石塊堆在上面，這樣便可跳起取得金蘿蔔。

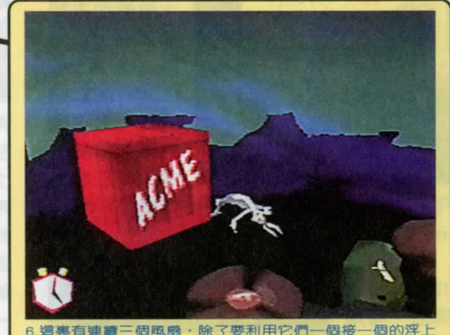

4.利用這裏的風扇可登上吊橋，但要留意這吊橋是會馬上斷掉的。




7.將這裏的三棵樹幹推成圖中的樣子，便可一級一級的跳上去。


8.這裏的時鐘被翼龍看守着，必須按着○掣接近才可。


5.這裏的紅色箱子會逃避從地面上接近的賓尼。解決方法是先跳掉地洞才慢慢接近。



6.這裏有連續三個風扇，除了要利用它們一個接一個的浮上去外，亦要留意每個風扇都能連接一個紅色箱子的。

TO BE CONTINUE……

TEXT BY MS



聖剣伝説® LEGEND OF MANA

完全實用資料集



Gilbert・愛之履歷書

發生條件：
完成「飄蕩的歌聲」/「Gilbert・愛之出席簿」

一日，桌士達在魔法都市的宮殿之倉庫內發現Gilbert的石像，上前調查過後卻聽到他發出的輕微聲音，他向Lumineux說出離開她後的經過，得知到他為兔耳商人賣給這兒的富豪，現在他感到非常後悔，而且很渴望返回Lumineux的身邊。桌士達見他已感到悔意，便決定助他一臂之力，他回到宮殿向沙撒比詢問Gilbert石像一事，怎料到此石像已被Nikita賣出，還轉手至胡魯加礦山去，桌士達便前去胡魯加礦山，結果在SAVE POINT附近找到他，為了盡快將他救回，桌士達立即前往月夜之町找Lumineux，將有關Gilbert的一切說出，可是她卻沒有理會到桌士達，還離開了月夜之町，桌士達只好跟隨她的後方，就在瑪多拉海岸的燈塔處，桌士達向見Lumineux與人魚們商討此事，最後Lumineux決定前往胡魯加礦山救Gilbert，桌士達跟着到達胡魯加礦山，並看着Gilbert被救的過程，Lumineux開始念起咒語（選：1/ 2/ 2/ 1/ 1），從Gilbert身上發出一度閃光，Gilbert回復原狀，二人終於再度一起。











找尋豆一族/ 哈索傳說/ 希索傳說

發生條件：完成「白妙龍姬」

正當桌士達一人前往白之森林時，看見沙撒比、哈索和希索都在這兒，他們自從上次在Jungle發現豆一族後，便以豆一族為捕捉目標，並決意捕捉豆一族，桌士達隨後觀看，發現二人正為捕捉豆一族而手忙腳亂，而且還不慎讓豆一族逃去，桌士達感到不好意思，便協助尋找，就在森林的其中一角，看見一個木箱，上前調查時發現有一位豆一族躲藏，可是最後都是讓他逃去，當桌士達來到SAVE POINT的位置，看見哈索和希索二人在一條通道上交談，得知那兒的前方就是豆一族的集中地，但很奇怪二人都不想向豆一族動手，最後各自離去。桌士達見自己已來到這兒，便進入豆一族的集中地看看，結果在最左方的豆一族口中得知他們受到一隻魔物威脅，希望桌士達能將牠打倒，從而令他們得到解放，桌士達答應後立即便可與該魔物戰鬥，取得勝利後桌士達便離去白之森，並看見無奈地等待哈索和希索二人的沙撒比。











Didlle離去

發生條件：完成「Didlle變得討厭」

桌士達回到Domina町的噴泉公園處，再次看見Didlle和Capella，Didlle突然又說出洩氣的說話，他覺得開心的時候會很快完結，所以感到非常不開心，Capella努力地向他解釋，好不容易才令他有回自信，豈料到突然出的Dudbear將Didlle捉去，Capella非常緊張於是便立即追趕，桌士





達追趕他們到達白之森，還可見到Dudbear在看守，此時只要將他們推倒就可以繼續前進，不久桌士達和Capella找到Capella，原來休他是來協助史姆捷，話都未說完一隻巨獸前來襲擊，令到史姆捷和Dudbear等人都獨自離去，為了保護Didlle和Capella，桌士達便上前作戰，將巨獸打倒後Didlle明白到自己受到欺騙，但是他卻感到很開心。





祖達比魯加

發生條件：——



當桌士達到斷崖之町的山道倉庫內，從修女口中得知沒有祖達比魯加（シュタインベルガー）（註：酒名）不能進行祭典，這完全是因為一隻像貓的人把它喝光所致，桌士達離開倉庫時看見Nikita醉醺醺的樣子，相信犯人就是他，此時他突然向桌士達攻擊，為了自保桌士達只好一戰，取得勝利後卻不見了Nikita，為了查過究竟便到魔法都市找Nikita詢問，可是他卻毫不知情，失望的桌士達只好向其他人打聽，怎料到在旁的商人知道如何釀酒，並吩咐桌士達到月夜之町找酒場的老闆，他依照這情報前往月夜之町，當向酒場的老闆詢問時，他便將一個空樽交給桌士達，還吩咐他用空樽載入Duma Desert綠洲內的水，桌士達立即前往Duma Desert綠洲，依照吩咐使用空樽，這樣就能解決斷崖之町的山道倉庫內的問題了。









寧靜的海域

發生條件：——



桌士達乘上海賊船上，並吩咐操作員向着南、東、東航行，就會發生此Event，桌士達到甲板上一看，看見一位企鵝正在釣魚，當離開甲板再返回時，那位企鵝顯示出自己釣到一個空樽，牠打開一看，發覺原來這空樽封着一隻怨靈，這怨靈乘機出來付上其中一位企鵝身上，由於事態嚴重，桌士達立即到船內找這怨靈，就在梯級附近，桌士達看見一個奇怪的木箱，上前調查後（選：3），木箱竟自動滾回甲版，桌士達追隨在後方查看，怨靈立時現身，戰鬥隨即展開，將怨靈擊退之後，船長向桌士達致謝。









寶之地圖

發生條件：——



桌士達乘上海賊船上，當吩咐操作員向着北、北、東航行時，船長就會吩咐桌士達到船長室去，並希望桌士達能協助在美基保洞窟找尋藏寶圖，桌士達答應後便到達美基保洞窟，就在他搜索之際，看見Dudbear們也在這兒找尋同一樣的東西，為了避免讓人捷足先登，桌士達唯有繼續搜索，就在不遠處，桌士達發現地上有一張藏寶圖，就在他正打算拾起之際，Dudbear們已將它撕成8份，桌士達唯有向每一隻Dudbear取得藏寶圖的碎片，只要在史姆捷找到桌士達之前集齊8份碎片，就可以完成這個事件。









Reitiel

發生條件：——



在Domina町的武器店內，看見是由老闆娘看舖時到二樓找老闆，他提議與太太到山上散步，桌士達將此消息告訴老闆娘聽（離開Domina町後再進入，並到市場找她），然後桌士達再老闆娘所說的話告訴老闆（同樣要離開Domina町後再進入），怎料到他們的女兒卻失去踪影，令他極為擔心，桌士達只好四處打聽有關其女兒的去向，結果從1F的Teapo口中得知她到了魔法學校，於是便立即趕往魔法學校的圖書館去，可是仍不見她的踪影，就在火精靈曜日的當天，發現圖書館發生不明的爆炸，找不到老闆的女兒的桌士達便返回Domina町，怎料到他的女兒經已回來，之後桌士達便不便向老闆和老闆娘詢問，最後他們一家人的誤解終於得以解決。



AF「黃金之種」取得方法



要取得「黃金之種」，就要不斷在果樹園種植果實，當玩者所用的種子數量到達一定程度，果樹園內的大樹便會將AF「黃金之種」送給玩者，配置好AF「黃金之種」後，玩者就會多一個果樹園用了。



ABILITY組合一覽

NO	必殺技名稱	組合 1	組合 2
1	ジャンプ	—	—
2	ガード	—	—
3	ダッシュ	—	—
4	バックダッシュ	—	—
5	しゃがむ	—	—
6	プッシュ	—	—
7	アピール	—	—
8	回転	—	—
9	グラップル	ガード	プッシュ
10	背面取り	グラップル	回転
11	ハンマースルー	背面取り	プッシュ
12	前転	ジャンプ	ダッシュ
13	バク転	ジャンプ	バックダッシュ
14	バク宙	ハイジャンプ	バク転
15	ムーンサルト	ハイジャンプ	前転
16	ハイジャンプ	しゃがむ	ジャンプ
17	二段ジャンプ	ハイジャンプ	ジャンプ
18	タックル	ダッシュ	プッシュ
19	カウンター	ガード	—
20	ジョルト	カウンター	—
21	挑発	バックダッシュ	アピール
22	イリュージョン	ダッシュ	バックダッシュ
23	うかし	しゃがむ	ハンマースルー
24	ガードダッシュ	ガード	ダッシュ
25	スライディング	しゃがむ	ダッシュ
26	サマーソルト	バク転	バク宙

必殺技一覽

短劍必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
27	神威	ダッシュ	—	—	—
28	スナイプダガー	ジャンプ	—	—	—
29	クナイ舞	回転	—	—	—
30	ヴェイパーエッジ	前転	—	—	—
31	ソニックウェイブ	バク転	—	—	—
32	サプライズドダイブ	ムーンサルト	—	—	—
33	スナイプダガーS	ハイジャンプ	—	—	—
34	エクリプス	バク宙	—	—	—
35	暗殺	スライディング	2段ジャンプ	—	—
36	傀儡	バックダッシュ	アピール	—	—
37	トリッキーダガー	プッシュ	バックダッシュ	—	—
38	空蝉	グラップル	イリュージョン	—	—
39	ダブルペイン	バク転	前転	—	—
40	背刃襲	背面取り	ダッシュ	—	—
41	霞斬り	バク転	バック宙	ダッシュ	—
42	シャドーサーキュラー	イリュージョン	回転	しゃがむ	—
43	バラの舞	ガードダッシュ	イリュージョン	ハイジャンプ	—
44	次元鏡	背面取り	ハンマースルー	挑発	—
45	ソルファランクス	サマーソルト	回転	しゃがむ	ハイジャンプ
46	朱雀	アピール	イリュージョン	二段ジャンプ	ガードダッシュ
—	空閃殺	Sierra的必殺技	—	—	—

片手劍必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
47	居合い	ダッシュ	—	—	—
48	唐竹割り	ジャンプ	—	—	—
49	ヴォルテクス	回転	—	—	—
50	ダブルハウンド	しゃがむ	—	—	—
51	三連斬	前転	—	—	—
52	ウェッジランチャー	バク転	—	—	—
53	脳天唐竹割り	ハイジャンプ	—	—	—
54	エリアルブレード	ムーンサルト	—	—	—
55	スライサー	バク宙	—	—	—
56	十文字斬	ハイジャンプ	ダッシュ	—	—
57	タイガーファング	前転	バク転	—	—
58	朧薙ぎ	スライディング	バックダッシュ	—	—
59	ドラゴンテイル	タックル	バク宙	—	—
60	オービターエッジ	ジャンプ	しゃがむ	アピール	—
61	真三段斬り	タックル	ハンマースルー	ムーンサルト	—
62	スマッシュブレード	プッシュ	背面取り	前転	—
63	無音殺	グラップル	ダッシュ	バックダッシュ	—
64	ダイナマイトX	ジャンプ	しゃがむ	アピール	—
65	ファイナルバースト	背面取り	バク宙	回転	ダッシュ
66	黄龍	うかし	イリュージョン	しゃがむ	ハイジャンプ
—	レーザーブレード	琉璃的必殺技	—	—	—

片手斧必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
67	ドリフトスルー	ダッシュ	—	—	—
68	ドライブショット	ジャンプ	—	—	—
69	トルネード	回転	—	—	—
70	超電子ヨーヨー	前転	—	—	—
71	必殺武器落とし	バク転	—	—	—
72	ドライブホーク	ムーンサルト	—	—	—
73	鯉の滝登り	バク宙	—	—	—
74	ダブルハウンド	しゃがむ	—	—	—
75	脳天唐竹割り	ハイジャンプ	—	—	—
76	アックスボンバー	イリュージョン	ハンマースルー	—	—
77	ブラックウィング	うかし	バックダッシュ	—	—
78	ソウルスラスト	バク宙	タックル	—	—
79	オービターエッジ	回転	ガードダッシュ	—	—
80	十文字斬	ハイジャンプ	ダッシュ	—	—
81	真一文字斬り	背面取り	前転	ムーンサルト	—
82	ダイナマイトX	ジャンプ	しゃがむ	アピール	—
83	タイムバースト	プッシュ	回転	イリュージョン	—
84	バーサーク	アピール	ハイジャンプ	イリュージョン	ジョルト
—	地閃殺	Larc的必殺技	—	—	—

雙手劍必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
85	地すり青眼	ダッシュ	—	—	—
86	ライジングクラッシュ	しゃがむ	—	—	—
87	アークスライド	前転	—	—	—
88	幻脚一刀	バク転	—	—	—
89	インパルス	ハイジャンプ	—	—	—
90	シールドブレイク	ジャンプ	—	—	—
91	ウインドスラッシュ	回転	—	—	—
92	ラウンドフリッカー	ムーンサルト	—	—	—
93	スプラッシュブレード	バク転	バク宙	—	—
94	キリングダンス	うかし	二段ジャンプ	—	—
95	かかってきなさい	バックダッシュ	挑発	—	—
96	マーベルストリーム	イリュージョン	ダッシュ	—	—
97	パイルドライバー	背面取り	ジャンプ	—	—
98	乱れ雪月花	タックル	バク宙	ダッシュ	—
99	大地噴出剣	アピール	ムーンサルト	しゃがむ	—
100	三所斬り	イリュージョン	前転	ハイジャンプ	—
101	一刀	しゃがむ	ガード	カウンター	ジョルト
102	レイジングペイン	イリュージョン	サマーソルト	ジャンプ	挑発
—	奈落へ落ちろ	Escad的必殺技	—	—	—

Battle Axe必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
103	サイドスパイク	ダッシュ	—	—	—
104	昇り鷹爪	ジャンプ	—	—	—
105	グランドウィンド	回転	—	—	—
106	ローリングスィープ	前転	—	—	—
107	残影斧	バク宙	—	—	—
108	ライジングクラッシュ	しゃがむ	—	—	—
109	アークスライド	前転	—	—	—
110	インパルス	ハイジャンプ	—	—	—
111	セレストサンクション	プッシュ	バク転	—	—
112	大雪山落とし	うかし	回転	—	—
113	サマーソルトフォーク	バク宙	サマーソルト	—	—
114	ダイダルウェイブ	イリュージョン	ガードダッシュ	—	—
115	スプラッシュブレード	バク転	バク宙	—	—
116	神木断	前転	ムーンサルト	バク宙	—
117	地獄車	二段ジャンプ	前転	ダッシュ	—
118	スパイクストライク	背面取り	スライディング	ムーンサルト	—
119	シャイニングスパーク	バックダッシュ	ハイジャンプ	回転	タックル

鎚必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
120	スーパースラッガー	ダッシュ	—	—	—
121	ハンマーフォール	ジャンプ	—	—	—
122	爆殺	回転	—	—	—
123	追い土竜	前転	—	—	—
124	デストラクション	ハイジャンプ	—	—	—
125	ライジングクラッシュ	しゃがむ	—	—	—
126	ラウンドフリッカー	ムーンサルト	—	—	—
127	必殺武器落とし	バク転	—	—	—
128	ブレイジングハンマー	バックダッシュ	タックル	—	—
129	ダブルインパクト	前転	ムーンサルト	—	—
130	トールハンマー	うかし	ハイジャンプ	—	—
131	パイルドライバー	背面切り	ジャンプ	—	—
132	タイダルウェイブ	イリュージョン	ガードダッシュ	—	—
133	ハイパースラッガー	うかし	バックダッシュ	ダッシュ	—
134	メテオハンマー	二段ジャンプ	回転	前転	—
135	ボルケイノ	しゃがむ	アピール	ジャンプ	—
136	ヘブンズゲート	うかし	バックダッシュ	ダッシュ	回転
—	シャドーウォール	尼迪巴魯的必殺技	—	—	—

槍必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
137	ランサー	ダッシュ	—	—	—
138	スターダストスロー	ジャンプ	—	—	—
139	旋風槍	回転	—	—	—
140	疾風龍突	前転	—	—	—
141	空旋地走り	ハイジャンプ	—	—	—
142	ネビュラスソーサー	ムーンサルト	—	—	—
143	パイルバンカー	タックル	しゃがむ	—	—
144	サイクロントレーサー	回転	ダッシュ	—	—
145	ブラッドサッカー	バク転	ムーンサルト	—	—
146	阿吽	うかし	イリュージョン	—	—
147	光弾槍	ハイジャンプ	前転	—	—
148	無双三段	ダッシュ	しゃがむ	回転	—
149	デスブランディング	ハンマースルー	挑発	スライディング	—
150	クロームレイ	バク転	ガードダッシュ	グラップル	—
151	百花乱舞	タックル	イリュージョン	ダッシュ	—
152	ルナティックダンク	しゃがむ	ムーンサルト	二段ジャンプ	回転
153	青龍	イリュージョン	バックダッシュ	回転	ガードダッシュ

杖必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
154	疾風	ダッシュ	—	—	—
155	漆黑	ジャンプ	—	—	—
156	地鳴	回転	—	—	—
157	金剛	しゃがむ	—	—	—
158	水泡	ハイジャンプ	—	—	—
159	炎上	ムーンサルト	—	—	—
160	後光	イリュージョン	—	—	—
161	闇滅光爆	タックル	アピール	—	—
162	黃金花	イリュージョン	バックダッシュ	—	—
163	冰柱炎落	前転	バク宙	—	—
164	暴風岩波	回転	ムーンサルト	—	—
165	精靈之歌	回転	イリュージョン	挑発	—

格鬥必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
166	ナックルダッシャー	ダッシュ	—	—	—
167	いなづまキック	ジャンプ	—	—	—
168	旋風脚	回転	—	—	—
169	天襲連擊	しゃがむ	—	—	—
170	ぶったぎりソバット	前転	—	—	—
171	輪廻	バク転	—	—	—
172	ムーンサルトスタンプ	ムーンサルト	—	—	—
173	ジャイアントスイング	グラップル	回転	—	—
174	タイガードライブ９１	グラップル	しゃがむ	—	—
175	ノーザンライトボム	グラップル	ジャンプ	—	—
176	虎王陣	カウンター	ジョルト	—	—
177	二段三角蹴り	うかし	イリュージョン	二段ジャンプ	—
178	断崖喉輪地獄落とし	グラップル	ハイジャンプ	ハンマースルー	—
179	夢想阿修羅拳	グラップル	ダッシュ	イリュージョン	—
180	ライトニングサマー	バク転	バク宙	サマーソルト	—
181	パワーホール	グラップル	ハンマースルー	バックダッシュ	ダッシュ
182	イズナドロップ	うかし	しゃがむ	ハイジャンプ	グラップル
183	玄武	バク転	バク宙	ムーンサルト	しゃがむ
—	プレゼントにゃ	Nikita的必殺技	—	—	—

雙截棍必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
184	龍牙碎	ダッシュ	—	—	—
185	落陽	ジャンプ	—	—	—
186	鳳翼旋	回転	—	—	—
187	顎割	しゃがむ	—	—	—
188	幻酔刃	前転	—	—	—
189	落陽追燕	ハイジャンプ	—	—	—
190	亂擊骸貫	ムーンサルト	—	—	—
191	雙龍咆	ムーンサルト	イリュージョン	—	—
192	背刃襲	背面取り	ダッシュ	—	—
193	腿斷背閃	スライディング	バックダッシュ	—	—
194	雪崩	しゃがむ	バク宙	—	—
195	傀儡	バックダッシュ	アピール	—	—
196	道化滅襲	タックル	挑発	カウンター	—
197	鬼哭	サマーソルト	ハイジャンプ	ダッシュ	—
198	冰炎	イリュージョン	タックル	二段ジャンプ	—
199	次元鏡	背面取り	ハンマースルー	挑発	—
200	神鬼	しゃがむ	イリュージョン	ジャンプ	ハイジャンプ
201	白虎	ガードダッシュ	グラップル	イリュージョン	回転
—	ヒステリックラン	Danae的必殺技	—	—	—

弓箭必殺技

NO	必殺技名稱	ABILITY 1	ABILITY 2	ABILITY 3	ABILITY 4
202	一発必中	ジャンプ	—	—	—
203	スカイハイアロー	ダッシュ	—	—	—
204	回転射ち	回転	—	—	—
205	ニードルシャワー	バク転	—	—	—
206	三本射ち	ハイジャンプ	—	—	—
207	でたらめ矢	ムーンサルト	—	—	—
208	ラストショット	うかし	—	—	—
209	チェンジアップ	バックダッシュ	—	—	—
210	ミラージュアロー	ハンマースルー	—	—	—
211	弍翔飛燕	タックル	二段ジャンプ	—	—
212	ジェノサイドレイン	ハイジャンプ	回転	—	—
213	魔神影刺し	サマーソルト	バク転	—	—
214	サテライトフォール	イリュージョン	ハイジャンプ	—	—
215	CALCM	背面取り	バク宙	回転	—
216	ワイドランチャー	グラップル	バク転	二段ジャンプ	—
217	バニシングキャノン	イリュージョン	バックダッシュ	ダッシュ	カウンター

果實DATA

果實名稱	上升能力	下降能力	配合種子
マキガイカブ	力/ 防衛/ 熱血/ 傲慢	魔力	白/ 白＋白
バネバナナ	體力	溫馴	黃＋黃/ 黃＋橙/ 綠＋綠/ 綠＋橙/ 橙＋白
さいころイチゴ	力/ 熱血/ 性格	—	紅/ 紫/ 紅＋紅/ 紅＋白/ 紅＋橙/ 橙＋白/ 綠＋紫/ 紫＋紫
イカレモン	魔力/ 策略	—	黃/ 黃＋黃/ 黃＋綠/ 黃＋橙/ 黃＋紫/ 黃＋白/ 綠＋綠/ 綠＋紫/ 橙＋紫/ 橙＋白
スウートモアイ	防衛/ 魔力/ 幸運/ 怠性	技	青＋紅/ 青＋粉紅/ 紅＋紫/ 紅＋粉紅/ 紫＋白
イルカキューリ	魔力/ 幸運/ 親密/ 寂寞	力	綠/ 青＋黃/ 青＋綠/ 黃＋綠/ 黃＋紫/ 綠＋紫/ 綠＋白
ドッグピーチ	力/ 技/ 親密	策略	紅/ 橙/ 紫/ 紅+紅/ 紅+綠/ 紅+橙/ 紅+紫/ 紅+白/ 紅+粉紅/ 橙+粉紅/ 紫+粉紅/ 白+粉紅/ 粉紅+粉紅
キャットアプリコット	防衛/ 冷靜	—	紅/ 橙/ 紫/ 紅＋綠/ 紅＋橙/ 紅＋紫/ 紅＋白/ 綠＋橙/ 橙＋橙/ 橙＋紫/ 橙＋白/ 紫＋紫/ 紫＋白
クジラトマト	體力/ 魔力/ 魅力	防衛/ 熱血	粉紅/ 紅＋紅/ 紅＋橙/ 紅＋紫/ 紅＋白/ 紅＋粉紅/ 紫＋紫/ 紫＋白/ 紫＋粉紅/ 白＋粉紅/ 粉紅＋粉紅
ツイガイニンジン	魔力/ 精神/ 冷靜/ 溫馴	技	橙/ 黃＋紅/ 黃＋紫/ 紅＋綠/ 紅＋橙/ 橙＋橙/ 橙＋紫/ 橙＋白
ひまわりとうもろこし	魔力/ 魅力/ 熱血	冷靜	黃/ 綠/ 黃＋橙/ 黃＋紫/ 黃＋白/ 黃＋粉紅/ 綠＋綠/ 白＋粉紅/ 粉紅＋粉紅
シューズビワ	技/ 魅力/ 策略/ 怠性	體力	黃＋橙/ 黃＋紫/ 紅＋綠/ 綠＋紫/ 橙＋橙/ 橙＋白
ハリネズミレタス	防衛/ 魅力/ 冷靜	熱血	青＋黃/ 青＋綠/ 黃＋綠/ 黃＋紫/ 綠＋綠/ 綠＋紫/ 綠＋白/ 綠＋粉紅
シャチナス	防衛/ 魔力/ 策略	親密	紫/ 青＋橙/ 青＋紫/ 青＋粉紅/ 紅＋粉紅/ 綠＋橙/ 紫＋紫/ 紫＋白
マスクイモ	防衛/ 體力/ 精神	幸運/ 親密	紫/ 白/ 綠＋橙/ 綠＋白/ 白＋白/ 白＋粉紅/ 粉紅＋粉紅
アルマジロキャベツ	防衛/ 精神/ 親密/ 寂寞	魅力	綠/ 青＋綠/ 青＋橙/ 黃＋綠/ 黃＋紫/ 綠＋綠/ 綠＋白
パンプキンボム	力/ 精神/ 熱血/ 傲慢	—	橙/ 黃+紅/ 黃+橙/ 黃+粉紅/ 紅+綠/ 紅+橙/ 紅+粉紅/ 橙+橙/ 橙+粉紅/ 紫+粉紅/ 粉紅+粉紅
クラウンガーリック	魅力	傲慢	白/ 綠＋白/ 紫＋白
ビーダマンベリー	體力/ 親密	—	紫/ 青＋紅/ 紅＋綠/ 綠＋橙/ 綠＋紫/ 橙＋紫/ 紫＋紫
ハートミント	魅力	傲慢	青/ 綠/ 紫/ 青＋青/ 青＋綠/ 青＋橙/ 青＋紫/ 青＋白/ 綠＋綠/ 綠＋紫/ 綠＋白/ 橙＋紫/ 紫＋白
スペードバジル	精神	寂寞	青/ 綠/ 青＋青/ 青＋白/ 綠＋綠/ 綠＋橙
ドッキリマッシュ	幸運	—	黃＋綠/ 綠＋粉紅/ 橙＋紫/ 橙＋粉紅
時計パイン	力/ 技/ 防衛/ 魔力/ 體力/ 精神/ 魅力/ 幸運	熱血/ 冷靜/ 策略/ 親密	青＋青/ 青＋綠/ 青＋橙/ 青＋粉紅/ 綠＋綠/ 綠＋白/ 紫＋紫/ 紫＋粉紅/ 白＋粉紅/ 粉紅＋粉紅
ユリグリンピース	技/ 體力/ 冷靜/ 溫馴/ 親密/ 寂寞	魔力	紫/ 青＋紅/ 青＋橙/ 青＋紫/ 紅＋綠/ 綠＋橙/ 綠＋紫/ 橙＋紫/ 紫＋紫/ 紫＋白
エレファントマンゴー	—	—	—
すずぶどう	—	—	—

(註：綠＝おおきな種/ 橙＝ちいちい種/ 紫＝ほそながい種/ 青＝まるい種/ 黃＝だえんの種/ 粉紅＝とげとげの種/ 白＝ひらたい種/ 紅＝ひしゃげた種)

武器防具打造表

短劍

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンダガー	3	18	トップル木綿	—
シルクダガー	7	54	サルタン絹布	—
スケイルダガー	7	72	魚鱗	—
マーブルダガー	7	180	大理石	—
レザーダガー	8	54	獸の革	—
ブロンズナイフ	9	90	メノス銅	—
メノスダガー	9	90	メノス銅	—
オークダガー	10	90	かしの木	—
ヘンプダガー	11	90	ジャドヘンプ	—
ボーンダガー	14	36	獸の骨	—
フォルセナダガー	14	180	フォルセナ鉄	—
アイアンダガー	14	180	フォルセナ鉄	—
クロコダガー	15	108	ワニ革	—
リザードダガー	16	144	トカゲの鱗	—
シェルダガー	18	54	貝殼	—
グランスダガー	18	360	グランス鋼鉄	—
スチールダガー	18	360	グランス鋼鉄	—
フリントナイフ	19	190	大理石	—
ハリィダガー	20	216	ひいらぎの木	—
ミスリルダガー	23	450	ミスリル銀	—
マンスロータ	24(魔防+1)	216	ヘビの鱗	—
ジャコビニダガー	24(火+4)	216	ジャコビニ隕石	—
アストリアダガー	28	540	アストリア銀	—
シルバーダガー	28	540	アストリア銀	—
アイボリーダガー	29	144	象牙	—
ハレーダガー	29(火+4)	360	ハレー隕石	—
バオバブダガー	30	396	バオバブの木	—
オリハルコンダガー	34(技/精神+3)	630	オリハルコン	—
バイゼルダガー	37	720	バイゼル金	—
エボニーダガー	40	540	黒檀	—
デスストローク	44	—	呪われた骨	—
ロリマーダガー	56	1080	ロリマー聖鉄	—
クリムゾングレア	58	990	ビエラ隕石	—
アルテナダガー	70	1350	アルテナ合金	—
アダマンダガー	87	—	アダマンタイト	—

片手劍

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンソード	3	20	トップル木綿	—
レザーソード	5	60	獸の革	—
シルクソード	5	60	サルタン絹布	—
スケイルソード	7	80	魚鱗	—
ヘンプソード	8	100	ジャドヘンプ	—
ブロンズソード	10	100	メノス銅	—
メノスソード	10	100	メノス銅	—
オークソード	10	100	かしの木	—
クロコソード	10	120	ワニ革	—
マーブルソード	11	200	大理石	—
ボーンソード	15	40	獸の骨	—
フォルセナソード	15	200	フォルセナ鉄	—
アイアンソード	15	200	フォルセナ鉄	—
リザードソード	16	160	トカゲの鱗	—
シェルソード	17	60	貝殼	—
ハリィソード	20	240	ひいらぎの木	—
グランスソード	20	400	グランス鋼鉄	—
スチールソード	20	400	グランス鋼鉄	—
レヴァーティン	23	—	黒曜石	—
ミスリルソード	25	500	ミスリル銀	—
アイボーソード	30	160	象牙	—
ジャコビニソード	30(火+4)	240	ジャコビニ隕石	—
ドラゴンベイン	30	360	—	尼爾斯塔內拾到
バオバブソード	30	440	バオバブの木	—
アストリアソード	30	600	アストリア銀	—
シルバーソード	30	600	アストリア銀	—
オブシダンソード	30	—	黒曜石	—
オリハルコンソード	35	—	オリハルコン	—
ハレーソード	37(火+4)	400	ハレー隕石	—
エボニーソード	40	600	黒檀	—
バイゼルソード	40	800	バイゼル金	—
デュランダル	40	—	バイゼル金	—
イシュソード	50	—	イシュ白金	—
ロリマーソード	60	1200	ロリマー聖鉄	—
アルテナソード	75	1500	アルテナ合金	—
ビエラソード	—	—	ビエラ隕石	—
アダマンソード	109	—	アダマンタイト	—
ゴールデンソード	—	—	—	在魔法都市中取得

雙手劍

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットブレード	3	30	トップル木綿	—
シエクブレード	6	90	サルタン絹布	—
レザーブレード	7	90	獸の革	—
スケイルブレード	9	120	魚鱗	—
ヘンプソード	10	150	ジャドヘンプ	—
ブロンズブレード	12	150	メノス銅	—
メノスブレード	12	150	メノス銅	—
オークブレード	12	150	かしの木	—
クロコブレード	13	180	ワニ革	—
マーブルブレード	14	150	大理石	—
ボーンブレード	18	60	獸の骨	—
フォルセナブレード	18	300	フォルセナ鉄	—
アイアンブレード	18	300	フォルセナ鉄	—
リザードブレード	20	240	トカゲの鱗	—
シェルブレード	21	90	貝殼	—
ツーハンデットソード	24	240	メノス銅	—
ハリィブレード	25	360	ひいらぎの木	—
グランスブレード	25	600	グランス鋼鉄	—
スチールブレード	25	600	グランス鋼鉄	—
ミスリルブレード	31	750	ミスリル銀	—
アイボリーブレード	37	240	象牙	—
ジャコビニブレード	37(火+4)	360	ジャコビニ隕石	—
バオバブブレード	37	660	バオバブの木	—
アストリアブレード	37	900	アストリア銀	—
シルバーブレード	37	—	アストリア銀	—
ブレイブブレイド	39(防衛+2)	528	アンク隕石	—
ハレーブレード	46(火+4)	600	ハレー隕石	—
エボニーブレード	50	900	黒檀	—
バイゼルブレード	50	1200	バイゼル金	—
ロリマーブレード	75	1800	ロリマー聖鉄	—
アルテナブレード	93	2250	アルテナ合金	—
フルメタルブレード	105	—	フルメタル	—
アダマンブレード	136	—	アダマンタイト	—

片手斧

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コツトンハチェット	2	20	トップル木綿	—
シルクハチェット	3	60	サルタン絹布	—
レザーハチェット	3	60	獸の革	—
ヘンプハチェット	4	100	ジャドヘンプ	—
クロコハチェット	5	120	ワニ革	—
スケイルハチェット	7	80	魚鱗	—
オークハチェット	8	100	かしの木	—
メノスハチェット	10	100	メノス銅	—
ブロンズハチェット	10	100	メノス銅	—
マーブルハチェット	13	200	大理石	—
ボーンハチェット	14	40	獸の骨	—
シェルハチェット	15	60	貝殼	—

リザードハチェット	15	160	トカゲの鱗	—
フォルセナハチェット	15	200	フォルセナ鉄	—
アイアンハチェット	15	200	フォルセナ鉄	—
ハリィハチェット	17	240	ひいらぎの木	—
グランスハチェット	20	400	グランス鋼鉄	—
スチールハチェット	20	400	グランス鋼鉄	—
スモールアクス	21	210	メノス銅	—
ミスリルハチェット	25	500	ミスリル銀	—
バオバブハチェット	26	440	バオバブの木	—
ブラックエルク	27 (防衛+4)	—	黒曜石	—
シルバークレイン	28	—	アストリア銀	—
アイバリーハチェット	29	160	象牙	—
アストリーハチェット	30	600	アストリア銀	—
シルバーハチェット	30	600	アストリア銀	—
ジャコビニハチェット	32 (火+4)	24	ジャコビニ隕石	—
エボニーハチェット	35	600	黒檀	—
ハレーハチェット	40 (火+4)	400	ハレー隕石	—
バイゼルハチェット	40	800	バイゼル金	—
スノウディア	46	—	—	洛魯山脈内拾到
ロリマーハチェット	60	1200	ロリマー聖鉄	—
アルテナハチェット	75	1500	アルテナ合金	—
アダマンハチェット	117	—	アダマンタイト	—

Battle Axe

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンアクス	2	30	トップル木綿	—
レザーアクス	3	90	獣の革	—
シルクアクス	3	90	サルタン絹布	—
ヘンプアクス	4	150	ジャドヘンプ	—
クロコアクス	6	180	ワニ革	—
スケイルアクス	9	120	魚鱗	—
オークアクス	10	150	かしの木	—
メノスアクス	12	150	メノス銅	—
ブロンズアクス	12	150	メノス銅	—
マーグルアクス	16	300	大理石	—
フォルセナアクス	18	300	フォルセナ鉄	—
アイアンアクス	18	300	フォルセナ鉄	—
ボーンアクス	19	60	獣の骨	—
シェルアクス	19	90	貝殻	—
リザードアクス	19	240	トカゲの鱗	—
ハリィアクス	20	360	ひいらぎの木	—
グランスアクス	25	600	グランス鋼鉄	—
スチールアクス	25	600	グランス鋼鉄	—
アイアンアクス	26	250	フォルセナ鉄	—
バオバブアクス	30	660	バオバブの木	—
地裂之斧	31 (防衛+3)	600	ミスリル銀	—
ミスリスアクス	31	750	ミスリル銀	—
アストリアアクス	37	900	アストリア銀	—
シルバーアックス	37	900	アストリア銀	—
ジャコビニアクス	40 (火+4)	360	ジャコビニ隕石	—
エボニーアクス	41	900	黒檀	—
ハレーアクス	50 (火+4)	600	ハレー隕石	—
バイゼルアクス	50	1200	バイゼル金	—
ロリマーアクス	75	1800	ロリマー聖鉄	—
アルテナアクス	93	2250	アルテナ合金	—
古月之刃	—	—	—	美基保洞窟内拾到
アダマンアクス	146		アダマンタイト	—

鎚

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンハンマー	2	30	トップル木綿	—
レザーハンマー	3	90	獣の革	—
シルクハンマー	3	90	サルタン絹布	—
ヘンプハンマー	4	150	ジャドヘンプ	—
クロコハンマー	6	180	ワニ革	—
スケイルハンマー	9	120	魚鱗	—
ブロンズハンマー	12	150	メノス銅	—
メノスハンマー	12	150	メノス銅	—
オークハンマー	12	150	かしの木	—
ブロンズハンマー	12	150	メノス銅	—
スモールハンマー	16	260	大理石	—
ボーンハンマー	17	60	獣の骨	—
シェルハンマー	18	90	貝殻	—
リザードハンマー	18	240	トカゲの鱗	—
フォルセナハンマー	18	300	フォルセナ鉄	—
アイアンハンマー	18	300	フォルセナ鉄	—
マーブルハンマー	20	300	大理石	—
ハリィハンマー	24	360	ひいらぎの木	—
グランスハンマー	25	600	グランス鋼鉄	—
スチールハンマー	25	600	グランス鋼鉄	—
スモールハンマー	26	260	大理石	—
ミスリルハンマー	31	750	ミスリル銀	—
アイボリーハンマー	34	240	象牙	—
バオバブハンマー	36	660	バオバブの木	—
アストリアハンマー	37	900	アストリア銀	—
シルバーハンマー	37	900	アストリア銀	—
ダークバニッシュ	39	—	—	垃圾山内拾到
ジャコビニハンマー	45 (火+4)	360	ジャコビニ隕石	—
エボニーハンマー	49	900	黒檀	—
ダークバニッシュ	49	720	黒檀	—
バイゼルハンマー	50	1200	バイゼル金	—
死者のつちほこ	51 (精神−3)	—	—	奈落内拾到
ハレーハンマー	56 (火+4)	600	ハレー隕石	—
ロリマーハンマー	75	1800	ロリマー聖鉄	—
ジャッジメンテス	75 (精神/ 魅力+4)	—	ロリマー聖鉄	—
アルテナハンマー	93	2250	アルテナ合金	—
アダマンハンマー	163	—	アダマンタイト	—

槍

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンランス	3	24	トップル木綿	—
シルクランス	7	72	サルタン絹布	—
レザーランス	8	72	獣の革	—
スケイルランス	9	96	魚の鱗	—
マーブルランス	9	240	大理石	—
メノスランス	11	120	メノス銅	—
オークランス	11	120	かしの木	—
ヘンプランス	11	120	ジャドヘンプ	—
ブロンズランス	11	120	メノス銅	—
クロコランス	15	144	ワニ革	—
フォルセナランス	16	240	フォルセナ鉄	—
アイアンランス	16	240	フォルセナ鉄	—
ボーンランス	17	48	獣の骨	—
リザードランス	18	192	トカゲの鱗	—
シェルランス	21	72	貝殻	—
ハリィランス	22	288	ひいらぎの木	—
グランスランス	22	480	グランス鋼鉄	—
スチールランス	22	480	グランス鋼鉄	—
ミスリルランス	28	600	ミスリル銀	—
ジャコビニランス	30 (火+4)	288	ジャコビニ隕石	—
アストリアランス	33	720	アストリア銀	—
シルバーランス	33	720	アストリア銀	—
トライデント	34	—	グランス鋼鉄	—
バオバブランス	34	528	バオバブの木	—
アイボリーランス	35	192	象牙	—
ハレーランス	37 (火+4)	480	ハレー隕石	—
トゥルースピア	39	176	サンゴ	—
スターゲイザー	42 (精神+4)	770	ヴィネック隕石	—
エボニーランス	45	770	黒檀	—
バイゼルランス	45	720	バイゼル金	—
大魔人のフォーク	46	960	アルテナ合金	—
ブレイズピアサー	56	—	トリネコの木	—
ロリマーランス	67	1440	ロリマー聖鉄	—
アルテナランス	84	1800	アルテナ合金	—
アダマンランス	109	—	アダマンタイト	—

杖

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンスタッフ	2	12	トップル木綿	—
レザースタッフ	5	36	獸の革	—
シルクスタッフ	5	36	サルタン絹布	—
スケイルスタッフ	5	48	魚鱗	—
シェルスタッフ	5	48	貝殼	—
木の杖	5	150	かしの木	—
メノススタッフ	7	60	メノス銅	—
ヘンプスタッフ	7	60	ジャドヘンプ	—
ブロンズスタッフ	7	60	メノス銅	—
オークスタッフ	9	60	かしの木	—
ボーンスタッフ	10	24	獸の骨	—
クロコスタッフ	10	72	ワニ革	—
リザードスタッフ	11	96	トカゲの鱗	—
フォルセナスタッフ	11	120	フォルセナ鉄	—
マーブルスタッフ	11	120	大理石	—
グランススタッフ	15	240	グランス鋼鉄	—
ミスリルスタッフ	18	300	ミスリル銀	—
ハリィスタッフ	19	144	ひいらぎの木	—
アイボリースタッフ	20	96	象牙	—
アストリースタッフ	22	360	アストリア銀	—
シルバースタッフ	22	360	アストリア銀	—
ジャコビニスタッフ	24(火+4)	144	ジャコビニ隕石	—
バオバブスタッフ	28	264	バオバブの木	—
ガンバンテイン	28(精神+2/魔力+3)	264	バオバブの木	—
ハレースタッフ	30(火+4)	240	バレー隕石	—
バイゼルスタッフ	30	480	バイゼル金	—
エボニースタッフ	38	360	黒檀	—
ケーリュイケオン	38(技+1/幸運+2)	360	黒檀	—
ロリマースタッフ	45	720	ロリマー聖鉄	—
アルテナスタッフ	56	900	アルテナ合金	—
スウィフトスタッフ	86	—	スウィフト隕石	—
アダマンスタッフ	89	—	アダマンタイト	—

拳套

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットングラブ	4	16	トップル木綿	—
スケイルグラブ	7	64	魚鱗	—
シルクグラブ	8	48	サルタン絹布	—
ブロンズナックル	8	80	メノス銅	—
メノスグラブ	8	80	メノス銅	—
オークグラブ	11	80	かしの木	—
マーブルグラブ	11	160	大理石	—
ボーングラブ	12	32	獸の骨	—
ヘンプグラブ	13	80	ジャドヘンプ	—
フォルセナグラブ	13	160	フォルセナ鉄	—
アイアンナックル	13	160	フォルセナ鉄	—
リザードグラブ	14	128	トカゲの鱗	—
シェルグラブ	15	48	貝殼	—
クロコグラブ	17	320	ワニ革	—
グランスグラブ	17	320	グランス鋼鉄	—
スチールナックル	17	320	グランス鋼鉄	—
レザーグラブ	18	180	獸の革	—
燃える商魂グラブ	18	—	けものの革	—
ミスリルグラブ	21	200	ミスリル銀	—
スパイラルクロー	22	80	甲羅	—
ハリィグラブ	22	192	ひいらぎの木	—
アイボリーグラブ	24	128	象牙	—
アストリアグラブ	26	480	アストリア銀	—
シルバーナックル	26	480	アストリア銀	—
ジャコビニグラブ	27(火+4)	192	ジャコビニ隕石	—
バオバブグラブ	33	352	バオバブの木	—
ハレーグラブ	34(火+4)	320	ハレー隕石	—
ギガースグローブ	35	192	鉄甲獸の革	—
バイゼルグラブ	35	640	バイゼル銀	—
スカルディセクト	37(力+3/技-1)	148	呪われた骨	—
エボニーグラン	45	480	黒檀	—
ホーリーグローブ	52(精神+4/魅力+4)	288	飛龍の革	—
ロリマーグラン	52	960	ロリマー聖鉄	—
アルテナグラン	65	1200	アルテナ合金	—
アダマングラン	100	—	アダマンタイト	—

雙截棍

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンヌンチャク	3	16	トップル木綿	—
スケイルヌンチャク	6	64	魚鱗	—
レザーヌンチャク	7	48	獸の革	—
シルクヌンチャク	7	48	サルタン絹布	—
メノスヌンチャク	8	80	メノス銅	—
青銅のヌンチャク	8	80	メノス銅	—
オークヌンチャク	10	80	かしの木	—
ヘンプヌンチャク	10	80	ジャドヘンプ	—
ボーンヌンチャク	12	32	獸の骨	—
マーブルヌンチャク	12	160	大理石	—
リザードヌンチャク	13	128	トカゲの鱗	—
フォルセナヌンチャク	13	160	フォルセナ鉄	—
鉄のヌンチャク	13	160	フォルセナ鉄	—
シェルヌンチャク	14	48	貝殼	—
クロコヌンチャク	14	96	ワニ革	—
ヌンチャク	17	170	かしの木	—
グランスヌンチャク	17	320	グランス鋼鉄	—
鋼鉄のヌンチャク	17	320	グランス鋼鉄	—
ハリィヌンチャク	21	192	ひいらぎの木	—
ミスリルヌンチャク	21	400	ミスリル銀	—
アイトリアヌンチャク	24	128	象牙	—
ジャガーノード	24	128	象牙	—
アストリアヌンチャク	26	480	アストリア銀	—
銀のヌンチャク	26	480	アストリア銀	—
ジャコビニヌンチャク	29(火+4)	192	ジャコビニ隕石	—
バオバブヌンチャク	32	352	バオバブの木	—
ギガースフレイル	32	—	マイア船	—
バイゼルヌンチャク	35	640	バイゼル金	—
ハレーヌンチャク	36(火+4)	320	ハレー隕石	—
エボニーヌンチャク	43	480	黒檀	—
ロリマーヌンチャク	52	960	ロリマー聖鉄	—
アルテナヌンチャク	65	1200	アルテナ合金	—
アダマンヌンチャク	104	—	アダマンタイト	—

弓箭

武器名稱	攻擊力	價格	打造材料	備註
コットンボウ	3	—	トップル木綿	—
マーブルボウ	5	—	大理石	—
レザーボウ	6	—	獸の革	—
スケイルボウ	6	—	魚の鱗	—
シルクボウ	6	—	サルタン絹布	—
オークボウ	7	—	かしの木	—
ボロンの弓矢	7	—	かしの木	—
メノスボウ	8	—	メノス銅	—
ブロンズボウ	8	70	メノス銅	—
ヘンプボウ	9	—	ジャドヘンプ	—
フォルセナボウ	12	140	フォルセナ鉄	—
アイアンボウ	12	140	フォルセナ鉄	—
ボロンの弓矢	12	100	—	利奧街道內拾到
ボーンボウ	13	—	獸の骨	—
クロコボウ	13	—	ワニ革	—
リザードボウ	13	—	トカゲの鱗	—
シェルボウ	16	48	貝殼	—
木の弓	16	160	かしの木	—
グランスボウ	16	280	グランス鋼鉄	—
スチールボウ	16	280	グランス鋼鉄	—

ポロンの弓矢	19	100	ひいらぎの木	—
ミスリルボウ	20	350	ミスリル銀	—
ジャコビニボウ	21(火+4)	—	ジャコビニ隕石	—
バオバブボウ	23	308	バオバブの木	—
アストリアボウ	24	420	アストリア銀	—
シルバーボウ	24	420	アストリア銀	—
アイボリーボウ	26	—	象牙	—
ハレーボウ	26(火+4)	—	ハレー隕石	—
エボニーボウ	31	—	黒檀	—
バイゼルボウ	32	—	バイゼル金	—
モーナボーガ	32(技+2)	—	—	輝煌都市内拾到
ロリマーボウ	48	—	ロリマー聖鉄	—
アルテナボウ	60	—	アルテナ合金	—
アダマンボウ	75	—	アダマンタイト	—

鎧甲

名稱	防衛值(打擊)	防衛值(斬)	防衛值(突擊)	防衛值(魔法)	防衛合計值	價格	打造材料
ブロンズアーマー	3	3	0	0	—	120	メノス銅
たびびとのふく	—	—	—	—	—	—	トップルもめん
古の祭衣	—	—	—	—	7(魔力+3)	—	—
スチールアールー	—	—	—	—	13	480	グランス鋼鉄
ミスリルアーマー	4	6	6	0	16	600	ミスリル銀
シルバーアーマー	—	—	—	—	19	720	—
黒のガーブ	3	3	3	9	—	—	アルテナフェルト
闇の鎧	—	—	—	—	—	—	フォルセナ鉄
アルテナローブ	7	7	7	9	—	—	アルテナ合金
アルテナアーマー	9	9	9	4	—	—	アルテナ合金
アルテナ	30	30	30	4	—	—	—

頭盔

名稱	防衛值(打擊)	防衛值(斬)	防衛值(突擊)	防衛值(魔法)	防衛合計值	價格	打造材料
風精の帽子	0	0	1	0	1	—	トップル木綿
ブロンズヘルム	2	1	1	0	—	50	メノス銅
商人のぼうし	—	—	—	—	—	—	トップル木綿
ソルジャーヘルメット	1	1	—	0	2(力+4/ 技+3)	—	獣の革
ピティウムリボウ	1	—	—	2	3	—	サルタン絹布
羽根馬の兜	2	2	1	0	5(技+4)	—	鉄甲獣の革
スチールヘルム	—	—	—	—	5	200	グランス鋼鉄
ブラッディマスク	6	8	3	1	6	—	—
アダマンナベ	15	10	5	0	5	—	フルメタル
月石のティアラ	2	1	2	1	6	—	—
ミスリルヘルム	—	—	—	—	7	250	ミスリル銀
シルバーヘルム	—	—	—	—	8	300	アストリア銀
賢者のリボン	2	1	2	4	8	—	アルテナフェルト
ミエインクラウン	—	—	—	—	42(魔力+4)	—	—
スピリタスリボン	—	—	—	—	8	—	—
龍のたてがみ	—	—	—	—	—	—	—
フールスクラウン	—	—	—	—	—	—	—
アルテナの帽子	4	2	2	4	—	—	—
アルテナヘルム	9	8	7	2	—	—	アルテナ合金
キャプテンメット	—	—	—	—	29(魅力+4)	—	—

手鐲

名稱	防衛值(打擊)	防衛值(斬)	防衛值(突擊)	防衛值(魔法)	防衛合計值	價格	打造材料
ブロンズグラブ	1	0	0	0	—	50	メノス銅
スチールグラブ	—	—	—	—	5	200	グランス鋼鉄
ミスリルグラン	—	—	—	—	7	250	ミスリル銀
シルバーグラブ	—	—	—	—	8	300	アストリア銀
アルテナグラブ	8	7	9	2	—	—	アルテナ合金

靴

名稱	防衛值(打擊)	防衛值(斬)	防衛值(突擊)	防衛值(魔法)	防衛合計值	價格	打造材料
ブロンズブーツ	0	1	1	0	2	50	メノス銅
スチールブーツ	—	—	—	—	5	200	グランス鋼鉄
ミスリルブーツ	—	—	—	—	7	250	ミスリル銀
シルバーブーツ	—	—	—	—	8	300	アストリア銀
クールな商魂ブーツ	—	—	—	—	—	—	けものの革
アルテナブーツ	7	9	8	2	—	—	アルテナ合金
アルテナ	2	4	2	4	—	—	アルテナ合金

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

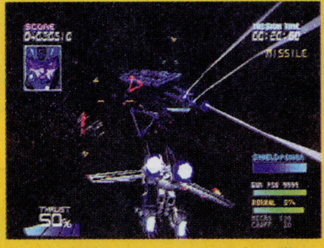
PlayStation

8月

26日	■Superlite 1500 SERIES ANGORUMOA	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SAYURI編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SHROU編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	ACT
	WORLD TOUR CONDUCTOR～世界夢紀行～	TYO	5800日圓	AVG
	GALERIANS	ASCII	6800日圓	AVG
	東京惑星PLANET KIO	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPG
	SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	5800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	1500日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES REVERSE II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	PACHINSLOT之帝王～花月．TWO PAIR～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG

9月

1日	★在遊戲裏學懂中學生字1200	NAGASE	2800日圓	ETC
2日	■Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG
	■Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版／日經映像	6800日圓	TAB
	■MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	■VIRTUAL PACHISLOT V～山佐．北電子．OLYMBIA～	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	MY GARDEN	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG





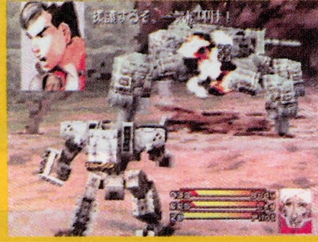
和《機動戰士GUNDAM》一樣，《MACROSS》完整的世界觀和出色的機械設定一直是出GAME的好題材。這隻《VF-X2》繼承了上集立體射擊的玩法，不但大大強化了畫面和視覺效果，任務中亦加插了CG動畫和隊員之間的對話，令玩者能更加投入在《MACROSS》的世界中。《MACROSS》迷和射擊迷不容錯過。

PS早期的名作RPG《WILD ARMS》之續篇快將推出，今集的舞台雖然和上集不同，但整體風格類似(連名稱也一樣)，一些熟悉的事物和用語如GUARDIAN都會出現。而今集最大的改變，是地圖畫面由上集的2D變成3D，玩者可以隨意轉變視點，一些謎題亦需要玩者轉變視點來解決。

	WILD ARMS 2nd IGNITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	CLOCK ADVENTURE	KOEI	4800日圓	ACT
	FRONT MISSION 3	SQUARE	6800日圓	SLG
	BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	ETC
	JEREMY McGRATH SUPER CROSS98	TAITO	2000日圓	RAC
	FOUR SEIKEN	TAITO	2000日圓	STG
	TECHNO COLLECTION 3 Neorude 2	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
	THE心理遊戲3(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	THE心理遊戲4(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	蒼狼與白鹿 元朝秘史(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	水滸傳 天導一零八星(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	大航海時代外傳(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	毛利元就 三矢之誓(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★BEST PRISE 1500 RALLY THE AFRICA	PRISM ARTS	1500日圓	RAC
9日	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	GETTER ROBO大決戰！	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	SUTOREISHIPU～PO與MERRY之大冒險～	ROBOT	5800日圓	AVG
	STAR IXIOM	NAMCO	5800日圓	STG
	FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧！～	TYO	5800日圓	RCG
	我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～	KONAMI	2800日圓	ACT
	我的料理	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS京	SNK	2800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION METAL SLUG	SNK	2800日圓	ACT
	想再一次見你……Lored 1「Dream Generation-戀愛、還是工作？-」	MASSYIA	1800日圓	AVG
	想再一次見你……Lored 2「Heroine Dream」	MAP JAPAN	1800日圓	SLG
	想再一次見你……Lored 3「膝上的同居人」	D3 PUBLISHING	1800日圓	SLG
	想再一次見你……Lored 4「m-告訴你-」	DAZ	1800日圓	AVG
14日	你的感覺，我的心	TAKARA	5800日圓	AVG
	ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SPT
	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
	本格派DE1300日圓 JIGSAW WORLD	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE1300日圓 TSUMU LIGHT	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE1300日圓 兩替PUZZLE MOJA	HECT	1300日圓	PUZ
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT／ENIX	6800日圓	RPG
18日	WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
22日	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	三昧系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	三昧系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RCG
	AI將棋2 DELUXE	AIFOUR	4800日圓	TAB
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
	★森田和郎之將棋道場	悠久ENTERPRISES	3800日圓	TAB
	★森田和郎之REBIRTH	悠久ENTERPRISES	1500日圓	TAB
30日	■續．御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG
	Memories Off	KID	價格未定	TAB
	MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店／ESP	5800日圓	RPG
	DRERBY STALLION'99	ASCII	4800日圓	SLG
	EXCITING BASS2	KONAMI	4800日圓	SPT
	PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE BIKERACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
下旬	■全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
9月	■PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
	LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SLG
	MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	SLG
	必殺PACHINKO STATION now～這是最好的！真第一天國～	SUN SOFT	2800日圓	SLG
	必殺PACHINKO STATION PUCHI～NANASHI是什麼？～	SUN SOFT	1500日圓	SLG

10月

7日	■PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	3800日圓	FIG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰	SUNSOFT	5800日圓(預定)	SLG
14日	■JAPAN島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
21日	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
	SuperLite 1500 SERIES實踐PACHISLOT必勝法SEMI REVOLUTION回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★撞球「BILLIARDSMASTER」(廉價版)	ASK	2500日圓	TAB
28日	■DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	5800日圓	STG
	■Parlor!PRO Jr.Vol.2	三井物產	3200日圓	SLG
	挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	HARLEM BEAT	KONAMI	5800日圓	ETC
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	RU KONCHERT PIANISM	童	4800日圓	不詳
	RU KONCHERT FORTISM	童	4800日圓	不詳
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	傳説獸之穴MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	職業麻雀 極 天元戰編	ATHENA	5800日圓	TAB
	a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	★LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN	TONKINHOUSE	5800日圓	RPG
上旬	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	KOUDELKA	SACNOTH／SNK	價格未定	AVG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	Brightis	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	漂流記	KSS	5800日圓	SLG





不少讀者可能都會對《FRONT MISSION 2》又愛又恨，因為遊戲內的機械設計、遊戲性和故事均是一級，只可惜LOAD碟時間實在太長，玩得人幾乎在戰鬥中睡着……不過大家放心，《FRONT MISSION 3》的戰鬥已被大幅改良，戰鬥畫面是由戰略畫面擴大而成，不但LOAD碟時間縮短，畫面和畫面之間的轉換亦變得極之順暢。

在許多RPG中製作者都喜歡引用北歐神話內的人和事來借題發揮，《STAR OCEAN》製作公司tri-Ace的新作《VALKYRIE PROFILE》就是其中之一。VALKYRIE是北歐神話中的女戰士，負責運送死去的英雄之靈魂回神的宮殿，玩者在遊戲中的職責亦是一樣，你要在人界收集優秀的人之靈魂，為未來會出現的神界戰爭——「眾神之黃昏」作出準備。

11月

5日	★立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT
11日	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
25日	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	★爆流	FUJIMIK	5800日圓	不詳
上旬	THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
下旬	★Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	★PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
11月	■TOKIMEKI MEMORIAL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG

	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(預定)	ETC
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真．魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG
	★Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG

12月

9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
12月	★PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	SD飛龍之拳「Z(LOV)」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

99年

夏	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
秋	■GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	價格未定	AVG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠蘭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	TOMBA！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生寶王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBO大戰(1)出擊！魔賁之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳說(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊．鋼之人．	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
冬	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	價格未定	RPG
	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
99年	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J．WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	BREEDING STUD'99	KONAMI	價格未定	SLG

今冬

	★超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM基力之野望～自擾之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	不詳

2000年

2000年1月	星神～沈沒的蒼茫大地～(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	不詳

發售日未定

	DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC

	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說樓園之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	White Diamond	escot	價格未定	SRPG
	DRAGON QUEST VII	ENIX	價格未定	RPG
	MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	MAX SURFING 2000(暫稱)	KSS	5800日圓	SPT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	POCKET單．POCKET熱(POCKET STATION專用CD-ROM)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
	GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	靈氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	山卡MAX G	ATLUS	價格未定	RAC
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	筋肉番付(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

Dreamcast

8月

26日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	5800日圓	SPT
	機動戰艦NADESICO THE MISSION	角川書店/ ESP	6800日圓	SAVG
	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地……	BANDAI	6800日圓	STG

9月

2日	dancing blade任性桃天使！完全版	KONAMI	5980日圓	AVG
9日	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG

充滿個性的人物和豪快的武器格鬥場面都是《STAR GLADIATOR》的魅力所在，今集《2》除保留了第一集「PLASMA COMBO」和「PLASMA STRIKE」等優良系統外，還加入了新增的「PLASMA FIELD」(能提高人物特性)和「PLASMA REFLECT」(能格檔敵人的攻擊)，遊戲性大大提高。移植至DC後畫面比街機版更勝一籌，格鬥迷記得留意了。

14日	pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
15日	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
23日	ESPION-AGE-NTS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SLG
	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	dancing blade任性桃天使！～Tears of Eden～完全版	KONAMI	5800日圓	AVG
上旬	新日本職業摔角 鬥魂烈傳4	TOMY	6800日圓(預定)	FIG
下旬	■創造IDOL雀士吧！	JALECO	6800日圓	ETC
	創造IDOL雀士吧！(初回限定版)	JALECO	6800日圓	ETC
9月	BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT

10月

7日	MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	價格未定	AVG
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	RPG
	REVIVE……甦生～	DATA EAST	6800日圓	AVG

11月以後

3日	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
18日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
25日	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
下旬	■來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11月	■SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	價格未定	SLG

遊戲發售時間表

日期	名稱	廠商	價格	類型
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
12月	■Dreamcast SEQUENCER(暫稱)	WAKA製作所	價格未定	ETC
	烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	花組對戰COLUMNS	SEGA	價格未定	PUZ
	★PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
'99年				
秋	參加職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	DEATH CRIMSON 2(暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
冬	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE : Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	價格未定	RPG
	F-1	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
今冬	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	WWW.SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓	SLG

2000年

日期	名稱	廠商	價格	類型
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
2000年				
春	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

名稱	廠商	價格	類型
■超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
Balder's Gate	SEGA	價格未定	ARPG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
春風戰隊V FORCE 2~翼之他方~(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	重	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	重	價格未定	STG
Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	未定
★AERO DANCING SPECIAL DISC(暫稱)	CRI	價格未定	ETC

發售檢討中

名稱	廠商	價格	類型
NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

8至12月

日期	名稱	廠商	價格	類型
27日	格鬥傳承~F-Cup Maniax	IMAGINEER	6800日圓	FIG
29日	STAR WARS出擊！ROGU中隊	任天堂	6800日圓	ACT
下旬	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
9月3日	■爆裂無敵BANGAIO	TREASURE	5800日圓	STG
10日	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
23日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
24日	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
30日	V-RALLY EDITION99	SPIKE	7800日圓	RAC
下旬	職業麻雀(兵)64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
9月	64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB
10月	夜光蟲II~殺人航路~	ATHENA	6800日圓	AVG
	超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(預定)	SLG
	BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	ACT
11月11日	■VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	不詳
	■ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	價格未定	RPG
下旬	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	CHORO Q64 2	TAKARA	6800日圓	RAC
12月1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
12月	MARIO ARTIST TALENT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC

99年

日期	名稱	廠商	價格	類型
秋	CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

日期	名稱	廠商	價格	類型
1月	VIRTUAL摔角2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
3月	■薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	5800日圓	ARPG

發售日未定

名稱	廠商	價格	類型
■MOTHER 3豬王之晨期	任天堂	價格未定	RPG
F-ZERO X EXPANSION KIT(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
星之卡比64(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
ULTRA DONKEY KONG 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
SIMCITY 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
薩爾達傳說DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB
MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
麻雀	發售商未定	價格未定	TAB

NEO-GEO

9至12月

日期	名稱	廠商	價格	類型
9月23日	■THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	38000日圓	FIG
12月	THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

9至12月

日期	名稱	廠商	價格	類型
26日	■PACMAN(暫稱)	SNK	3800日圓	ACT
9月	■PARTYMAIL(暫稱、對應無線)	ADK	價格未定	ETC
	■NEO・21(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	■Beast Busters~闇之生體兵器~(暫稱)	SNK	價格未定	STG
10月	■NEO・BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	電車GO！2(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
11月	FASELE！	SACNOTH	價格未定	不詳
	NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG

99年

日期	名稱	廠商	價格	類型
秋	■POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM 格鬥GAME(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

名稱	廠商	價格	類型
幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG

SUPER FAMICOM

8至12月

日期	名稱	廠商	價格	類型
28日	FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版	任天堂	6000圓	RPG
	FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版DX PACK	任天堂	9800圓	RPG
9月1日	Fire Emblem火焰之紋章TORAKIA 776	任天堂	NINTENDO POWER專用(2500日圓)	SLG
10月1日	★PICROS NP Vol.4	任天堂	NINTENDO POWER專用	

發售日未定

名稱	廠商	價格	類型
(2000日圓)			PUZ
我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC

SEGA SATURN

99年

99年	SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
	MONSTER MAKER神聖七首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	驪大作戰～女神們之嘀咕～	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2～霧之ORGEL～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

8月

27日	～PUYOPUYO外傳～PUYO WARS	COMPILE	3980日圓	SRPG
	WET RISS(暫稱)	imagineer	價格未定	PUZ
8月	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	價格未定	TAB

9月

9月3日	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	轉轉GARACTER	ATLUS	4300日圓	RPG
23日	■FRONT ROW	KID	3980日圓	RAC
	GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
	可愛的寵物店物語	TAITO	3980日圓	SLG
30日	V-RALLY	SPIKE	3980日圓	RAC
上旬	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
下旬	SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT
9月	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT

10月

10月8日	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	格鬥料理傳説BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編	BANPRESTO	3980日圓	SLG
	★SUPER REAL FISHING	BOTTOM UP	4500日圓	SPT
21日	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
上旬	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
	WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
下旬	倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4800日圓	PUZ
10月	■SILVENIA FAMILY童話國中的謎咀	EPOCH社	3980日圓	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	超級機械人大戰LINK BATTLE	BANPRESTO	價格未定	SLG
	夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(預定)	AVG
	POCKET GT	MTO	3980日圓	不詳

11月

11月11日	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
11月	■薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

任天堂剛公布了GB《薩爾達傳説》新作的情報，這隻新《薩爾達》是由CAPCOM名監製岡本吉起率領的製作小組「FLAGSHIP」負責開發，並預定將會分開三部，每隔三至四個月推出，它們分別為《力之章》、《智慧之章》和《勇氣之章》。而三章的內容是互相連結的，玩者在每章的行動都會對另外兩章有所影響。

	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	★突擊！PAPPARA隊	J WING	4800日圓	不詳

12月

12月上旬	■TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC

'99年秋

'99年秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
	COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	價格未定	PUZ
	★QUICKS ADVENTURE	TAITO	價格未定	PUZ

今冬

今冬	■PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB

99年

'99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

發售日未定

	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	TAB
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	大盜五佑衛門GB(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG
	筋肉番付GB～POCKET LANCAR(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	BEAT MANIA GB2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	SPEEDY GONZARES(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	DAFEE DUCK(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	★爆走戰記METAL WALKER GB(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	★TETRIS ADVENTURE前進吧！米奇和他的同伴們	CAPACOM	價格未定	PUZ
	★薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	★薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG

Wonder Swan

8月

8月26日	玩足球吧！～Challenge The World～	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	MobileSuit GUNDAM MSVS	BANDAI	3800日圓	SLG

9月

16日	預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
22日	ROCKMAN&FOLTY	BANDAI	3800日圓	ACT
30日	ROCKMAN&FORTE	BANDAI	3800日圓	ACT
	格鬥料理伝説BISTRO RECIPE～WONDER BATTLE篇～	BANPRESTO	3980日圓	RPG
	WONDER STADIUM '99	BANDAI	3600日圓	SPT
9月	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT

10月

7日	電車GO！2	CYBER FRONT	3800日圓	SLG
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
28日	TURNTABLIST	BANDAI	3800日圓	ETC
上旬	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
10月	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
	Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	RPG

11月以後

4日	MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	PUZ
11日	KEIBA(暫稱)	PAC	3800日圓	SLG
11月	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN(暫稱)	DATA EAST	3800日圓(預定)	SPT
	ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	由KISS開始…	KID	4200日圓	SLG
	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳
12月下旬	■KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓	TAB
12月	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	D's Garage(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳
	★卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

99年

秋	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

2000年

1月	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	PUZ
	★誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	TAB
	★TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月	■FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	黑曜之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

發售日未定

	燃燒吧！職業棒球ROOOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	★CINDY'S CARAT	HEKISA	3800日圓	不詳
	★侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	價格未定	TAB

PlayStation 2（暫稱）

今冬

	決戰	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG



CD version



LITE version

39期 Hyper PC Player經已出版！

仲間由紀惠 wallpaper隨 CD 版附送！



互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
雙手冠鐵莎
好事成雙，今次我們將會播出《F355 challenge》及《FRONT MISSION 3》的獨家片段……
「高手教路」的這隻「手」會教大家如何古惑地玩《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》……
我們亦訪問了日本及香港的《DANCE DANCE REVOLUTION》的冠軍，當然也有港日「舞王」的精采舞姿啦……
「遊戲配件多面睇」將會介紹一支超強的「鐵打的」。有幾勁就要看看咯……
我們當然會為大家詳細研究《莎木》體驗版的各個細節啦！包保其他雜誌都沒有如此細心的考証過……
G 互動 遊戲誌
互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com


TO MAKE THE END OF BATTLE
危機再臨
三上真司作品
BIOHAZARD三部曲終章
BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
BIOHAZARD 3 完全攻略本
9月22日與遊戲同步發售
中國簡體版同期推出
■全地圖、道具位置
■全篇小說式攻略
■全書由BIO系精英J.J製作、信心保證
CAPCOM
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
CAPCOM ASIA CO., LTD.出版
GAME PLAYERS MAGAZINE製作
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.